JOC FULL **SILVERFALL EARTH AWAKENING** ANTRENAMENT PENTRU DIABLO III

LEVEL



cultură gameristică

DESPRE JOCURI SERIOASE

special

SIMPLIFY

review

MASS EFFECT 3

WARGAME EUROPEAN ESCALATION

KINGDOMS OF AMALUR **RECKONING**

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

THE LAST STORY

preview

BORDERLANDS **2**

THE LAST OF US

DISHONORED

DVD TRAILERE DEMOS MODS FREEWARE DRIVERE PATCH JOCURI EXTRA

Aprilie 2012 Preț **14.99 lei**

5 948490 250039 01204

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Radu Sorop
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

SĂ NE REVENIM

... dar nu de pe urma veștii conform căreia S.T.A.L.K.E.R 2 a fost anulat. Oricât de trist sună, ne consolăm măcar cu ideea că studiourile Vostok Games (ex-GSC Game World), vor folosi în continuare universul jocului, dar la o scară mult mai mare, pentru a realiza un MMOFPS cel puțin la fel de atmosferic. Un joc poate chiar mai ambițios...

Mai important, cu următoarea ediție, sperăm să revenim la aprițiile normale ale revistei pe piață. Ne "certăm" în continuare despre modul în care se va produce minunea, însă, oricum ar fi, amânările termenenelor de lansare "la apă" din ultimele luni nu vor duce, în cele din urmă, la dispariția unei ediții din acest an. Prin urmare, într-o formă sau alta, ne vom revanșa față de voi.

În acest sens, semne bune avem deja. Nicidecum nu vom dispărea, cum zic unii care asociază situația actuală cu simptomele care au dus la dispariția concurenților de pe piață - nouă ne pare și mai rău că au sucombat. De fapt, în condiții normale, revista se vinde suficient de bine ca să reziste fără probleme. Aflați că, în cazul unei publicații naționale de nișă precum LEVEL, una dintre condițiile evitării unor asemenea inconveniente o reprezintă și încasarea tuturor banilor datorați din încasări, de preferat cu mai puțin de patru luni întârziere. Poate că în cazul foștilor noștri concurenți au existat și alte probleme, altfel, sunt sigur că ar mai fi existat. În orice caz, nu mai contează. Indiferent care sunt ele, ne pare rău că problemele din piață ne-au împiedicat să vă furnizăm "drogul" la timp în ultima perioadă, și ne cerem scuze pentru disconfortul creat în numele celor care, poate fără rea intenție, l-au creat. Mai mult, avem asigurari că nu vom sări peste nicio ediție din acest an.

Revenind la oile noastre, veți remarca apariția unui nou redactor pe plaiurile noastre, care debutează cu un articol special, dedicat unui subiect intens dezbătut în ultimii ani. Sunt foarte curios ce impresie vă va lăsa Radu, așadar, nu ezitați să vă lăsați opiniile pe forum. Avem nevoie de carne proaspătă în mod constant.

În paralel, l-am pierdut pe 'nea Puiu de la Hardware. Drept urmare, până la noi ordine, rubrica pe care o ducea în spate va fi ceva mai puțin bogată, dar cu Marius în continuare la butoane.

Acestea fiind zise, ne revedem peste aproximativ o lună (hai, poate una întreagă), eventual mai grași și mai cu vlagă. Iar ca să vă asigur (dacă mă mai crede cineva) că ediția următoare va exista, avem deja JOCUL FULL cu care o vom mărita. Pagina 96. Pace!

■ KiMO

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Rayman Origins
2 The Last Story
3 Uncharted: Golden Abyss



Koniec
1 Kingdoms of Amalur
2 Rayman Origins
3 Vessel



cioLAN
1 Kingdoms of Amalur
2 The Last Story
3 Rayman Origins



Marius Ghinea
1 Kingdoms of Amalur
2 Mass Effect 3
3 The Last Story



Caleb
1 Wargame: European Escalation
2 The Last Story
3 Rayman Origins



REVIEWS CUM NOTĂM

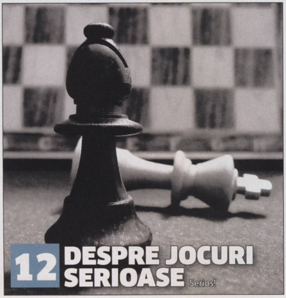
În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.













SILVERFALL
EARTH AWAKENING



Pentru fanii genului, expansion-ul stand alone cu numele Earth Awakening al action RPG-ului Silverfall garantează și mai mult balamuc în regat. De fapt, regatul este în întregime al tău de la bun început, pentru simplul motiv că ai fost încoronat rege peste el, la finalul jocului original. Așadar, ești invitat într-o lume în care magia și tehnologia se întrepătrund, o lume fantastică cu puternice influențe steam punk.

Earth Awakening îți oferă ocazia de a juca din perspectiva uneia dintre cele cinci rase prezente la apel, dintre care două sunt noi: puternicii Dwarfi și misterioșii Saurieni (oameni-șopârlă), două entități complet diferite. Pentru fiecare personaj nou ales există o mulțime de skill-uri și arme din care putem alege pentru a-l personaliza, Earth Awakening venind, din punctul acesta de vedere, cu o sumedenie de noutăți față de original. Așadar, fanii genului n-ar trebui să găsească niciun motiv de plictiseală. Desigur, fiind un RPG, jocul îți oferă inclusiv șansa de a alege să te alături unor personaje întâlnite în joc, NPC-uri care te vor însoți apoi de-a lungul aventurii. Poți chiar să accepți noi quest-uri din partea acestora, cu condiția să împartă aceleași convingeri cu tine.

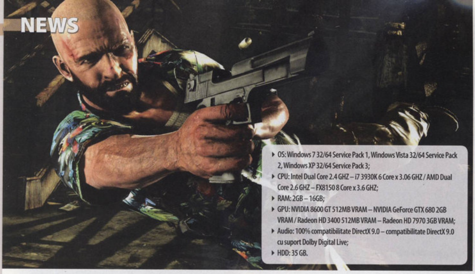
Eroul poate fi personalizat în fel și chip, jocul permițând inclusiv modificarea părului și culorii pielii, iar pe măsură ce crește în nivel, la fel îi vor crește și puterile, unele dintre ele fiind strâns legate de alegerile pe care le face. Partea interesantă este că poți jongla cu skill-urile și vrăjile pe care le poți dobândi în joc, având posibilitatea de a alege dintr-o ofertă bogată: 150 de skill-uri și vrăji ce pot fi combinate pentru obținerea unor efecte devastatoare.

Din punct de vedere grafic, Silverfall: Earth Awakening păstrează elementele de bază ale originalului, cu un design cell-shading simpatic, care te trimite cu gândul la o carte de benzi desenate, și un mediu înconjurător foarte detaliat.

De menționat că aceia dintre noi care au jucat originalul pot importa personajul în compania căruia i-au încheiat aventura, cu condiția ca acesta să fi ajuns la nivelul 45, și să evolueze în continuare. Dar nici cei proaspăt intrați în universul Silverfall n-au fost uitați, Earth Awakening oferindu-le o aventură suficient de diferită de cea originală, pentru a nu se simți nevoiți să apeleze mai întâi la aceasta. Mai mult, putem să ne gândim la el ca la un antrenament pentru Diablo III, al cărui review va ține capul de afiș în ediția următoare a revistei noastre. Vă dorim hăcuială plăcută!







- OS: Windows 7 32/64 Service Pack 1, Windows Vista 32/64 Service Pack 2, Windows XP 32/64 Service Pack 3;
- CPU: Intel Dual Core 2.4 GHZ – i7 3930K 6 Core x 3.06 GHZ / AMD Dual Core 2.6 GHZ – FX8150 8 Core x 3.6 GHZ;
- RAM: 2GB – 16GB;
- GPU: NVIDIA 8600 GT 512MB VRAM – NVIDIA GeForce GTX 680 2GB VRAM / Radeon HD 3400 512MB VRAM – Radeon HD 7970 3GB VRAM;
- Audio: 100% compatibilitate DirectX 9.0 – compatibilitate DirectX 9.0 cu suport Dolby Digital Live;
- HDD: 35 GB.

CERINȚE DE SISTEM PENTRU MAX PAYNE 3

RockStar Games ne informează că ediția pentru PC a jocului va beneficia de suport pentru DirectX 11 și tessellation, data de lansare fiind stabilită pentru 1 iunie 2012. Iată cerințele de sistem minime și recomandate pentru a rula Max Payne 3. Vedeți cerințele mai sus.

INDIE GAMES ROMANIA - UN PROIECT CEL PUȚIN AMBIȚIOS

Jocurile indie sunt jocuri independente, dezvoltate, de cele mai multe ori, cu un buget redus, fără a beneficia de susținerea financiară a unor companii sau echipe numeroase. Principalul mijloc de distribuire și promovare al jocurilor de acest fel este mediul online, ceea ce a dus și la creșterea notorietății acestora. Accentul nu cade, în mod special, pe caracterul comercial al acestora, ci, mai ales, pe caracterul artistic și inovativ, în condițiile în care acestea nu trebuie să respecte anumite tipare și reguli stricte, așa cum s-ar putea întâmpla în cazul celor dezvoltate pentru companiile producătoare de jocuri. Două exemple de jocuri indie care s-au bucurat de mare popularitate recent sunt Journeysau Bastion.

Proiectul indiegames.ro a fost lansat de către o echipă de game designeri, artiști grafici și programatori și sustinut de către Zoran Popovici, co-fondator Edukube.

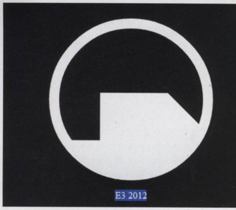
Numărătoarea inversă pentru lansarea site-ului a început, deadline-ul fiind vizibil pe pagina de Facebook si Twitter. Scopul proiectului este de a reuni și promova, pe plan mondial, jocurile indie de calitate din România, precum și pe toți cei implicați în dezvoltarea acestora. Totodată, un alt obiectiv al acestei platforme este de a facilita accesul dezvoltatorilor români la soluții de finanțare și publishing. Conceptul unei astfel de platforme a pornit de la sesizarea unei lipse reale pe piața românească în această direcție. Astfel, indiegames.ro își propune să creeze o comunitate prin intermediul căreia să vină atât în sprijinul pasionaților de jocuri indie, cât și în ajutorul dezvoltatorilor de jocuri.

Platforma va fi structurată pe 4 capitole principale, după cum urmează:

- Play – această secțiune va conține prezentări și mai multe review-uri de jocuri indie, din care unul va fi obiectiv (in-house, făcut de o echipă de profesioniști) și două subiective.
- Create – aici vor fi incluse portofolii ale românilor implicați în game development.
- Learn – această secțiune își propune să aducă tutoriale, articole educative și prezentări de softuri utile.
- Meet – aici vor fi promovate întâlnirile relevante legate de indie games ce au loc atât în România, cât și în Europa.

Pe termen lung, se dorește ca indiegames.ro să devină o platformă de promovare la nivel internațional a cunoștințelor și a profesioniștilor români în domeniu, motiv pentru care website-ul va fi în limba engleză. Inițiatorii se așteaptă și la câteva posibile probleme, care ar putea afecta îndeplinirea obiectivelor stabilite. Acestea se referă, în principal, la calitatea jocurilor create de către dezvoltatorii români, nefiind cunoscut îndeaproape potențialul pieței, precum și la promovarea eficientă la nivel internațional a platformei, respectiv a celor care vor face parte din comunitate. Cu toate acestea, indiegames.ro se vrea a fi o platformă foarte utilă pentru cei interesați de domeniu, motiv pentru care merită susținută.





URMĂTORUL JOC VALVE SOFTWARE VA PURTA NUMĂRUL 3 ÎN COADĂ

Chiar dacă pentru moment discutăm doar despre o presupunere frumoasă, este cert că Gabe Newell a anunțat, fără să vrea, că Valve Software va fi prezent la această ediție de E3, iar unul dintre jocurile pe care le va prezenta în cadrul evenimentului va purta cifra 3 în coadă. Bineînțeles că aproape toată lumea speră la Half-Life 3, însă nu trebuie exclusem nici posibilitatea anunțării unui Team Fortress 3, Left 4 Dead 3 sau a Portal 3.

De asemenea, parcă în sprijinul celor de mai sus, internetul s-a îmbogățit cu două site-uri noi: http://atramental-plateau.com/, care conține logo-ul Black Mesa, dar selectând zona de sub el se distinge textul „E3 2012", și http://black-aperture.com/, pe care apare un sec„.../3" și atât.

PREY 2 NU A FOST ANULAT

Umbla vorba prin târg cum că Prey 2 ar fi fost tăiat de la țâța de verzișori și îngropat de viu. Aparent, lucrurile nu stau chiar așa, reprezentanții Bethesda Softworks declarând că first-person shooter-ul produs de studiourile Human Head nu a fost anulat, ci amânat (doar) până în 2013.

Motivul pentru care jocul nu va mai ajunge în magazinele de specialitate în cursul acestui an este legat de calitatea inferioară a produsului, producătorii nereușind să îndeplinească standardele impuse de Bethesda, de unde și zvonul că aceștia nu vor mai continua dezvoltarea acestuia, proiectul urmând să treacă în grădina unui dezvoltator ceva mai experimentat.





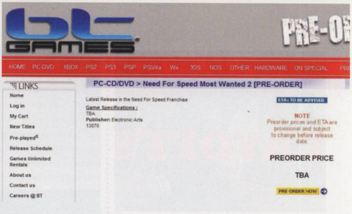
CRYSIS 3 CONFIRMAT

Electronic Arts a anunțat oficial că studiourile germane Crytek lucrează la următorul joc din seria Crysis, a cărui acțiune se va desfășura în anul 2047, la New York. Jucătorii vor reintra în pielea lui Prophet și le vor administra o doză de corecție fizică membrilor corporației Cell, care s-au gândit că ar fi OK să construiască un Nanodom în jurul întregii metropole. Iar dacă ne luăm după promisiuni, vom avea parte de decoruri mai variate, fiind promise șapte zone de joc diferite, precum păduri tropicale și mlaștini, o poveste ceva mai captivată și multe acțiune nebună. Pe scurt, strict din punct de vedere al gameplay-ului, jocul se va apropia mai mult de primul Crysis decât de al doilea, tocmai datorită spațiilor de joc mai largi.
De asemenea, EA a mai dezvăluit că persoanele care vor precomanda via Origin ediția Hunter a jocului, vor primi un mod exclusiv pentru Nanosuit + update-uri, un arc mai deosebit și un bonus de XP până la nivelul 5 în multiplayer.



DARKSIDERS II A FOST AMÂNAT

Prin intermediul site-ului oficial, Mathew Everett, community manager THQ, a anunțat că Darksiders II a fost amânat până în luna august a acestui an, motivarea fiind aceea că studiourile Vigil au nevoie de mai mult timp pentru a putea finisa jocul cât mai bine. Pentru moment nu există o dată de lansare exactă, însă știm deja că jocul va fi publicat simultan pentru toate platformele.

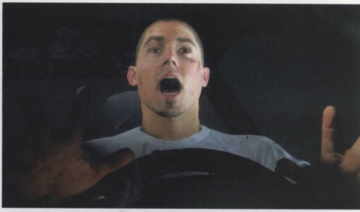


AMUZANT: BT GAMES „ANUNȚĂ" NEED FOR SPEED: MOST WANTED 2

Cei de la BT Games, magazinul virtual care a afișat din greșeala o pagină de precomandă pentru Dead Space 3 înainte ca jocul să fie anunțat oficial, au mai scăpat o bomboană, dezvăluind indirect faptul că Electronic Arts dezvoltă Need for Speed: Most Wanted 2, sequel-ul jocului de curse publicat în anul 2005. Deocamdată, despre acesta nu se cunosc detaliile oficiale, precum platformele pentru care va fi disponibil, prețul sau data de lansare. Cu sigurnață, însă, îl vom vedea și pe PC ⊠.
Oamenii de la BT Games s-au mișcat repede și au dres-o așa cum știu ei mai bine, însă o captură a paginii originale de (pre)comandă a fost salvată.

NEED FOR SPEED: THE MOVIE

Electronic Arts intenționează să "porteze" seria Need For Speed și pentru marele ecran, iar Hollywood-ul nu mai poate de fericire, mai multe studiouri americane părând deja interesate de această idee. Putem concluziona că cinci filme Fast & Furious, plus încă unul aflat în preproducție, nu sunt de ajuns pentru publicul american, deoarece scenariștii George și John Gatins (Real Steel) au fost deja angajați pentru a trasforma jocurile Need for Speed în film. Oare îi vor oferi rolul principal lui Vin Diesel?





GOD OF WAR: ASCENSION ANUNȚAT OFICIAL

După cum precizam cu ceva timp în urmă, mai exact când pagina de Facebook a celor de la Sony era „asediată" de milioane de fani, un nou titlu God of War se află în producție pe masa studioului Santa Monica, lucru ce a fost confirmat acum.
God of War: Ascension este dezvoltat exclusiv pentru PlayStation 3 și, din ceea ce am putut înțelege deocamdată, jocul nu va fi o continuare directă pentru cea de-a III-a parte, ci un prequel, urmând să prezinte evemimentele ce s-au desfășurat înainte de luptele cu titanii, implicit zeii Olimpului, într-o perioadă în care spartanul nostru nu avea puteri divine.



SONY A ANUNȚAT PIERDERI ISTORICE ȘI CONCEDIERI MASIVE

Sony a dezvăluit că va publica în curând rezultatele financiare pe anul fiscal 2011, ce tocmai s-a încheiat pe 31 martie, și că se așteaptă la cele mai mari pierderi din istoria de 65 de ani a companiei.
Aparent, departamentele cele mai afectate sunt cele de LCD-uri și din industria chimică, care au produs jumătate din gaura de 6.4 miliarde de dolari preconizată de conducerea colosului nipon, un motiv sufficient de bun pentru concedierea a aproximativ 10.000 de angajați. Cifra reprezentă aproximativ 6% din numărul total de angajați ai companiei la nivel mondial.

MASS EFFECT 3 S-A VÂNDUT SUB AȘTEPTĂRI

Numit „cel mai bun produs al studiourilor Bioware" de către reprezentanții Electronic Arts, Mass Effect 3 a reușit să nu devină revelația financiară pe care o aștepta toată lumea implicată în producerea sa, iar acest lucru în ciuda faptului că începuse chiar promițător, publisher-ul lăudându-se că vânzări de peste 900.000 de unități în doar 24 de ore și livrări de 3.5 milioane de exemplare către magazinele de specialitate.
Dar, spre marea dezamăgire a celor de la EA, analiștii din industrie ne informează că vânzările generate joc nu depășesc 1.5 milioane de unități, acest lucru datorându-se, în procent de 24%, industriei software, care în acest moment este în cădere liberă față de aceeași perioadă a anului trecut. În consecință, de acum înainte, îl veți găsi din ce în ce mai des la preț promoțional.



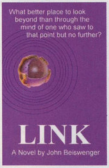
RISEN 2: DARK WATERS VA FI LANSAT PENTRU CONSOLE LA 3 LUNI DUPĂ APARIȚIA VERSIUNII PC

Oamenii de la Deep Silver au dat sfoară-n țară că posesorii de PC-uri vor beneficia de Risen 2 mult mai devreme decât cei ce-l așteaptă pe console, edițiile pentru Xbox 360 și PS3 ale RPG-ului urmând să își facă debutul în magazine abia după ce adaptarea (a se înțelege downgrade-ul) va fi complet finalizată, astfel încât RPG-ul să ruleze „optim" și pe cele două platforme. Risen 2: Dark Waters poate fi butonat pe PC începând cu 27 aprilie, în timp ce edițiile de console vor fi lansate pe 3 august 2012.



UN NENE ACUZĂ UBISOFT DE PLAGIAT

Recent, publisher-ul și producătorul de origine franceză a fost acuzat de către John Beiswenger, un „creștin, scriitor și inginer" desăvârșit, de plagiat. Pară-se că domnul cu pricina a scris un roman foarte asemănător cu povestea din seria Assassin's Creed, pe care l-a publicat în anul 2002, și care se numește Link.
Drept urmare, Beiswenger a decis să acționeze în instanță compania franceză, prezentând chiar mai multe dovezi în această privință, și să ceară 5.25 milioane de dolari drept despăgubire. Adevăr sau provocare?



BULLETSTORM NU VA AVEA PARTE DE O CONTINUARE



Iar dacă vă întrebați cumva de ce, atunci gândiți-vă la piraterie și apoi la PC, adică argumentul suprem invocat de mulți pentru tot ceea ce este prost în această industrie frumoasă. Drept concluzie, motivarea cea mai bună pentru lipsa de interes a celor de la Electronic Arts pentru a publica o continuare a jocului Bulletstrom este reprezentată de vânzările slabe obținute de ediția pentru PC. Mike Capps, președintele studiourilor Epic Games, a declarat că jocul nu „a adus bani" în conturi, dar, în ciuda acestui fapt, este fericit că a avut ocazia să colaboreze cu cei de la People Cand Fly (Painkiller), având astfel posibilitatea să testeze o formulă de joc ceva mai „colorată", față de ceea ce știu să facă atât de bine: Gears of War și Unreal Tournament.
„Studioul a produs și lansat doar conținut AAA", a spus el. „Următorul lucru pe care-l facem împreună cu People Can Fly va fi fabulos". Mike Capps nu neagă că a luat în calcul o continuare a jocului Bulletstorm, însă, în cele din urmă, s-a hotărât ca studiourile poloneze People Can Fly să înceapă munca la un alt proiect nou, despre care vom auzi mai multe în viitorul apropiat.



ANUL 2013 NE VA ADUCE LOST PLANET 3

Cei de la Capcom au dat undă verde studioului extern Spark Unlimited (Turning Point: Fall of Liberty si Legendary) pentru a produce următorul joc din seria Lost Planet, ce va fi lansat în cursul anului viitor pentru PlayStation 3, Xbox 360 și PC.

Acțiunea din Lost Planet 3 se va petrece mult timp după evenimentele din primul joc al seriei, ceea ce înseamnă că aproape întreaga suprafață a planetei Eden III este în continuare acoperită de gheață, spre deosebire de mediul tropical din Lost Planet 2, generat de evenimentele din primul joc. Noul joc ne va spune postea lui Jim, un colonist aflat în slujba companiei NEVEC, ce extrage minereu de pe Eden III și-l expediază pe Pământ, iar VS-urile (costumele vitale) militare nu mai sunt în centrul atenției. În locul mech-urilor cu care ne-am obișnuit în jocurile anterioare, vom putea controla unități mecanizate asemănătoare (Rigs), echipate cu brațe-burghiu pentru foraj și brațe-clește pentru minerit.

În Lost Planet 3, compania NEVEC nu a devenit încă principalul antagonist al seriei, ci ajută la transformarea planetei Eden III într-una locuibilă pentru oameni. NEVEC ascunde însă un secret, pe care îl vom afla pe măsură ce avansăm în joc.

Gameplay-ul va fi mai apropiat de cel din primul joc, iar aventura va urma mai îndeaproape povestea, provocarile co-op din Lost Planet 2 fiind astfel date uitării. Folsind mecanica de joc bazată pe misiuni, jucătorul va putea urma quest-uri principale pentru a preogresa, dar și quest-uri alternative, ce-l vor pune în postura de a ajuta diverși coloniști de pe planetă. Zone imense vor fi deschise explorării într-o manieră specifică RPG-urilor, oferind posibilitatea de a interacționa cu alte personaje, obține quest-uri, upgrade-uri pentru echipamentul din dotare și piese pentru construirea propriului Rig. Din nou, principalii inamici vor fi creaturile insectoide Akrid, extratereștrii indigeni de planeta Eden III și o foarte prețioasă sursă de energie.

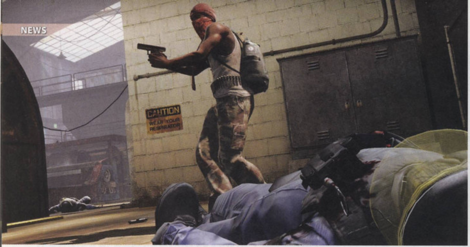




FĂRĂ NINTENDO LA GAMESCOM

Prin intermediul purtătorului său de cuvânt, compania Nintendo a confirmat că anul acesta nu va susține nicio prezentare publică la GamesCom și nici nu va închiria spațiu pentru standuri, în scopul prezentării viitoarei console Wii U și a titlurilor pe care le are în dezvoltare. Aparent, Nintendo intenționează să-și concentreze activitățile de promovare după închiderea salonului E3 2012, când va interacționa mai intens cu partenerii din industrie și presa de specialitate. „În ciuda faptului că Gamescom este un eveniment important pentru compania noastră, am hotărât ca anul acesta să nu participăm", a declarat Silja Gülicher, purtător de cuvânt Nintendo.

În altă ordine de idei, cei de la Nintendo au declarat o pierdere anuală de peste 500 milioane de dolari, prima din ultimii 30 de ani.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE VA FI LANSAT ÎN VARA ACESTUI AN

Valve Software va lansa în vara acestui an FPS-ul multi-player Counter-Strike: Global Offensive, iar odată cu apariția acestuia în magazinele de specialitate, bătrânelul CS 1.6 va fi înlocuit în competițiile oficiale. De asemenea, producătorul a anunțat că suportul pentru cross-platform play a fost eliminat din motive de adaptare și suport, fiind foarte greu pentru un jucător de consolă să devină competitiv atunci când trebuie să elimine adversari ce utilizează o tastatura + mouse.

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION NU VA FI PORTAT

Trend Oster, Fondator Beamdog, a precizat pe contul său de Twitter că nu va exista o versiune de Xbox 360, PlayStation 3 sau Wii a RPG-ului Baldur's Gate: Enhanced Edition, deoarece controller-ul nu este adaptat pentru a face față unui astfel de titlu. Oster o mai adăugat că dificultatea jocului va rămâne neschimbată, echipa responsabilă de dezvoltarea versiunii Enhanced încercând să evite tendința actuală de a produce un joc cu gândul la cei ce posedă o consolă.

De asemenea, limita de dezvoltare a personajelor va fi modificată pentru a permite introducerea de conținut nou, iar party-ul jucătorului va fi compus dintr-un grup de șase personaje. Așadar, cu excepția texturilor high-res și a suportului sporit pentru moduri, gameplay-ul rămâne neschimbat.





RESIDENT EVIL 6 VA AJUNGE CEVA MAI TÂRZIU PE PC

Capcom ne-a informat că versiunile pentru console (PlayStation 3 și Xbox 360) ale survival-horror-ului Resident Evil 6 vor ajunge pe rafturile magazinelor de specialitate în data de 2 octombrie, în timp ce ediția prgătită pentru PC va fi lansată ceva mai târziu, fără a fi oferită și vreo explicație logică pentru această amânare. Drept urmare, putem concluziona că este vorba despre o decizie marketing.

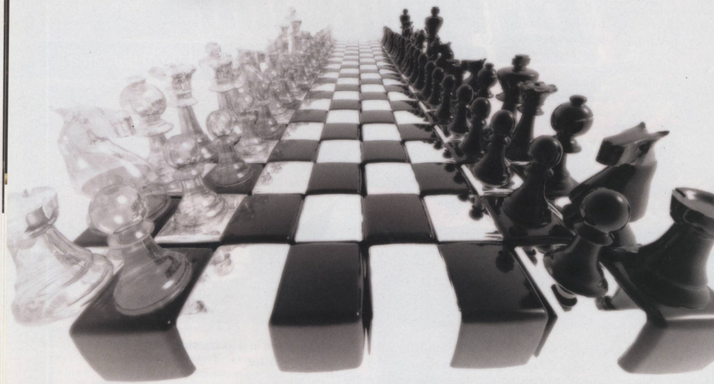
Acțiunea jocului se va desfășura la 10 ani după incidentul petrecut în Raccoon City, jucătorii urmând ca de această dată să urmărească povestea persoanjelelor Leon S. Kennedy și Chris Redfield, cunoscute din titlurile precedente ale seriei. Ca fapt divers, protagoniștii noștri vor fi nevoiți să lupte împotriva unui nou virus ce amenință întreaga populație a planetei. Sună cunoscut?

DORINȚĂ ÎMPLINITĂ: DARK SOULS A FOST ANUNȚAT PENTRU PC

Îndelung așteptata ediție pentru PC a excelentului RPG - care a făcut senzație pe console și a fost declarat Jocul Anului 2012 de către redactorii LEVEL, se va numi Dark Souls: Prepare to Die Edition și va fi lansată în luna august a acestui an. Reprezentanții studiourilor From Software au mai menționat că aceasta va conține până la patru zone noi de joc (inclusiv una pentru PvP), patru creaturi noi de tip boss, cum ar fi Chimera of Tomb și Artorias of Abyss, precum și suport pentru controllèr.

Mai mult, game director-ul Hidetaka Miyazaki a adăugat că versiunea pentru PC va mai conține nou capitol nou - cu a cărui poveste vom face cunștință pe la jumătatea jocului, dar și mai multe NPC-uri și adversari, jucătorilor fiindu-le oferită posibilitatea de a purta echipamentul acesora.





DESPRE JOCURI SERIOASE

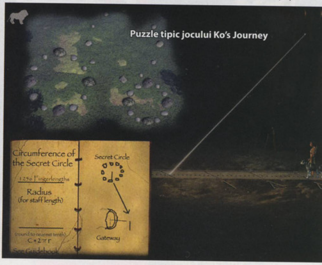
Tot frunzărind (așa traduce Google „browse" în română), am dat la un moment dat peste un articol care anunța pompos că gamerii au rezolvat o problemă de „împachetare" a unei proteine, pe care oamenii de știință se chinuie să o rezolve de 10 ani, în doar 3 săptămâni. „Aha!", mi-am zis. „Să mai spună cineva că jocurile nu folosesc la nimic!". Reacție reflexă, pentru că, imediat ce am început să gândesc, am realizat că în ziua de azi majoritatea celor care înțeleg câte ceva despre tehnologie nu mai au de mult o astfel de atitudine. De fapt, din contră, de-a lungul timpului am tot citit despre ce jocuri mai folosește armata SUA, iar de cele care se întrepătrund cu învățământul mă lovesc în fiecare zi. M-am bucurat de raționament și pentru jocuri în general și am închis. Câteva luni mai târziu, citesc însă în revista GamePro despre o clinică ce folosește titluri ca Brain Age pentru a ajuta persoanele cu traumatisme cerebrale. „Atât!", 'mi spusei, „e caz de special". Azi, după ore bune de sondare, realizez că sunt un ignorant. Jocurile serioase, numite așa chiar și pe Wikipedia, au ajuns aproape peste tot, unele dintre ele fiind cu adevărat impresionante. „Un joc serios este un joc care nu are ca scop principal divertismentul".

Învățământ

Deși jocurile obișnuite sunt folosite de foarte mult timp în mediul educațional – nu o să uit niciodată cărțile cu porturi (tradiționale) sau cu animale, cu care mă jucam prin clasele I-V –, nu același lucru se poate spune și despre cele electronice. Se întâmplă așa, o dată pentru că există foarte puține școli cu suficiente calculatoare pentru a dezvolta astfel de metode, dar și pentru că jocurile sunt încă văzute de mulți ca divertisment pueril care își transformă utilizatorii în epave sociale, încurajează discriminarea sexuală și consumerismul (înțelesul american al cuvântului, nu cel românesc). Mai mult sau mai puțin



Site-ul BBC are o întreagă secțiune dedicată jocurilor educaționale, Questionaut fiind unul dintre cele mai frumoase dintre ele.



Puzzle tipic jocului Ko's Journey

adevărat, aş tinde să spun, dar poate vorbim despre aceste defecte pe viitor, după ce ne documentăm mai bine... Vrem, nu vrem, tinerii zilelor noastre sunt asaltaţi, încântaţi şi conduşi de tehnologie, fie ea televiziune, internet, computere, console, telefoane mobile, gadgeturi şi aşa mai departe. Diferenţa dintre cele două lumi, acasă/şcoală, a ajuns să fie atât de mare, încât eu sunt convins că majoritatea copiilor cu ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder – deficit de atenţie datorat hiperactivităţii, dacă vreţi, deşi cred că medicii nu ar fi de acord cu această traducere) sunt, de fapt, diagnosticaţi greşit, sau, mă rog, conform unor cerinţe/aşteptări învechite. Şase ore pe zi, dacă nu şi mai mult, copiii nu mai au voie să comunice, nu mai au voie să se mişte, nu mai au voie să interacţioneze, dar trebuie în schimb să asculte, să scrie şi să înveţe într-un stil deosebit de plictisitor, mai ales prin comparaţie. Iar dacă nu o fac, sunt îmbuibaţi cu medicamente... Discuţie care nu prea-şi are locul în Level, sper doar ca România să nu prindă aceste practici „occidentale". Din fericire, alţi occidentali mai deştepţi au început să se adapteze, iar printre cursuri interactive, mult mai deschise discuţiilor, şi-au făcut loc videoproiectoarele, calculatoarele şi încet, încet şi jocurile. Majoritatea titlurilor dedicate se adresează claselor I-V şi ajută/complinesc profesorul. Am avut plăcerea, de exemplu, să asist la un curs în care copiii trebuiau să lanseze pe orbită o navă spaţială pentru a salva un extraterestru – un simplu joc web. Tot ce aveau de făcut era să aprecieze cât mai bine unghiul de lansare cerut, pentru a-l intercepta. Diferenţele faţă de metodele tradiţionale de predare au fost evidente, copiii erau entuziasmaţi, colaborau, interacţionau, se contraziceau şi cu siguranţă vor ţine minte mult şi bine cum să aprecieze un unghi. Ba mai mult, între încercări profesorul le-a explicat şi care e diferenţa între unghiuri, cum arată cel de 90 de grade sau cel de 45 şi aşa mai departe, informaţii, incredibil, apreciate de copii, pentru că i-au ajutat să atingă rezultate mai bune. Pe lângă sutele de jocuri web şi site-uri de specialitate, cele mai multe jocuri educaţionale au adoptat un univers tipic adventure, în care, pentru a trece mai departe, trebuie să rezolvi anumite probleme matematice, fizice etc. Diferenţa fiind că aici eşti învăţat şi cum să rezolvi problemele întâlnite. Unul dintre cele mai cunoscute jocuri de acest gen, introdus chiar şi în planul de învăţământ al unor şcoli mai dotate, este Ko's Journey, în care o fetiţă încearcă să-şi regăsească familia după ce satul ei a fost atacat. Pe drum ea trebuie, de exemplu, să amestece diferite cantităţi de substanţe pentru a crea un medicament, moment în care învăţăm despre procente, rapoarte, fracţii etc. În acelaşi stil cred că vă puteţi imagina destul de uşor cum ar putea funcţiona un astfel de joc axat pe ortografie sau/şi viteză de scriere. Titluri care, deşi frumos colorate şi narate, nu sunt, după părerea mea, neapărat jocuri, pentru că le lipseşte factorul x = fun. Sunt mai mult aplicaţii în care îţi poţi antrena scrisul la tastatură. Am observat însă că, pentru copii, un scor (caractere pe minut, număr de greşeli etc.) e suficient pentru a-i face să mai încerce o dată.

MAI DEŞTEPT FĂRĂ SĂ VREI

Există şi jocuri care au componente educaţionale recunoscute de toată lumea, dar care nu sunt neapărat folosite în învăţământ. SimCity (şi jocurile asemănătoare) îţi poate dezvolta partea organizaţională şi te poate ajuta să înţelegi cum funcţionează un oraş. RollerCoaster Tycoon şi suratele, la fel, doar că aici vorbim de un parc de distracţii, cu un plus pe felul în care funcţionează montagne russe-urile. Cu o simulare poţi înţelege bazele funcţionării unui avion, vapor, submarin etc. Dintr-o strategie ca Total War poţi învăţa strategii de luptă şi puţină istorie şi aşa mai departe.

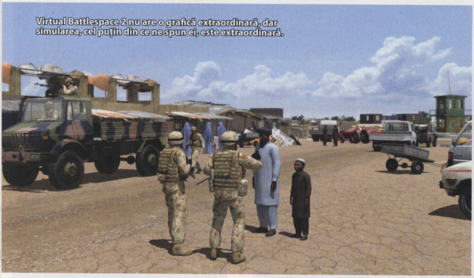
La fel ca aplicaţiile cu care îţi poţi antrena scrisul şi majoritatea celor care te învaţă o limbă străină sunt prea puţin jocuri pentru a fi prezentate. Cu toate astea, recunosc că m-am distrat copios cu acest mic flash. International Cafe.




SimCity 5 a fost anunţat şi, dacă producătorii reuşesc să încorporeze cu cap tot ce au promis, va fi incredibil.

Armată

Iniţial am vrut să introduc la învăţământ şi simulatoarele (aeriene, de cale ferată etc.), numai că, mergând pe acelaşi principiu, am decis că nici acestea nu sunt jocuri. Te poţi distra cu ele, fără doar şi poate – fratele meu, mare amator de simulatoare de tren, mi-a spus că s-ar fi bătut cu puştii care trăgeau de manete într-o cabină interactivă de locomotivă, când i-am trimis o poză dintr-un muzeu de afară –, dar, să fim serioşi, persoanele care se antrenează în/cu acest tip de dispozitive nu o fac (sper) pentru a se distra, ei învaţă pentru o licenţă sau, mai nou, pentru a deveni terorişti adevăraţi. Extrapolând, am tinde să excludem în acest fel toate softurile folosite de armată, dar nu e chiar aşa. Armata SUA investeşte constant în jocuri, pe care le modifică în funcţie de nevoi. Se folo-


Virtual Battlespace 2 nu are o grafică extraordinară, dar simularea, cel puțin din ce ne spun ei, este extraordinară.

NU JOC! REALITATE!

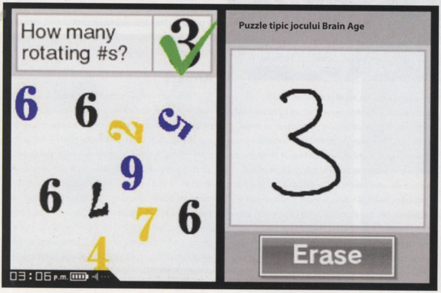
Una dintre problemele dezbătute intens în jurul războiului (real) modern este lipsa interactivității cu câmpul de luptă și gamificarea uneltelor folosite de militari, lucruri care pot duce la „dezumanizarea" reacțiilor soldaților. Cel mai bun exemplu aici este filmulețul făcut public de WikiLeaks în 2010 în care un pilot de elicopter a deschis focul asupra unor civili. Deși circumstanțele sunt mult mai complexe și e greu să arăți cu degetul spre cineva, e imposibil să nu te frapeze ușurința în acțiune și limbajul folosit de pilot, care părea că se joacă un joc. În același context putem pune și piloții de drone care pot fi la sute, mii de kilometri depărtare de „front" în momentul în care atacă o țintă. Problemă dezvoltată și prezentată frumos și într-unul dintre episoadele serialului The Good Wife.

sește de spiritul competițional al soldaților pentru a-i învăța cum să reacționeze în situații date, dar înțelege în același timp foarte bine și nevoia de distracție sau de destindere a acestora. Dacă e să ne luăm după site-ul departamentului PEOSTRI (Program Executive Office for Simulation, Training & Instrumentation), armata SUA folosește în acest moment 4 jocuri pentru a antrena și educa trupele. Dintre ele, Virtual Battlespace 2 fiind cel mai interesant. Construit de Bohemia Interactive (ArmA; Operation Flashpoint), acesta simulează realistic câmpurile de bătălie, vehiculele, balistica și chiar și puterea și modul de penetrare al proiectilelor. Poate mai importante decât simularea corectă sunt însă capacitățile programului de a transforma hărțile GPS în zone de luptă, multiplayer-ul care suportă mai mult de 100 de „jucători" în același timp, posibilitatea de a coordona în timp real aceste „trupe", precum și un sistem de reluare impresionant, care permite instructorilor să urmărească (de la soldatul x până la traiectoria glonțului y), să explice și să înțeleagă întreaga desfășurare de forțe. Cu module dezvoltate în timp care permit acum (printre multe altele) utilizarea artileriei sau a elicopterelor dotate cu arme cu rază mare de acțiune, VBS2 sună ca cel mai bun FPS pe care nu-l vom juca vreodată și transformă ArmA 3 într-unul din cele mai așteptate jocuri ale lui 2012. Următorul pas se va numi, sau se numește, nu îmi este foarte clar, Game After Ambush și va fi un titlu care, dacă înțeleg eu bine din frânturile de informații răspândite pe internet, va permite oricărui soldat să creeze propriile scenarii de luptă într-un timp foarte scurt, fără a fi nevoit să învețe programare sau limbaj specific. Cu alte cuvinte, un VBS cu un editor de nivel mult mai puternic și mai prietenos.

Celelalte 3 jocuri serioase folosite (oficial) de armata SUA sunt mai puțin impresionante din punct de vedere tehnologic, dar nu mai puțin interesante: Bilateral Negotiation Trainer (Bilat) este un simulator de negociere în diferite contexte sociale, Operational Language and Culture Training System este un software educațional care te învață într-un mediu interactiv limbile irakiană, dari și pashto, iar UrbanSim este o strategie care-ți permite să dai ordine până la nivel de batalion și îți prezintă în ansamblu ce s-ar putea întâmpla în anumite împrejurări. Jocul încearcă să conștientizeze situațional soldatul și să-l facă să anticipeze efectele ordinelor lui.



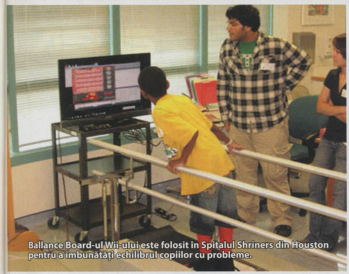
UrbanSim. Și cum un singur print te poate convinge că vrei să joci un joc.



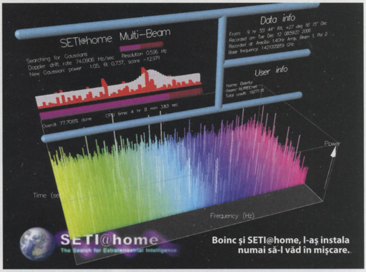
Puzzle tipic jocului Brain Age

Medicină

Gândurile mele au concluzionat dintotdeauna împotriva războaielor moderne purtate de armata USA, motiv pentru care m-am și ferit în a face vreo remarcă politică în secțiunea de mai sus a specialului. Cu toate astea, am tot respectul pentru felul în care își tratează ei soldații veniți de pe front, mai ales din punct de vedere medical. Alt sector unde jocurile și-au găsit încet, încet locul lor. Studii recente arată că jocurile „de război" pot fi folosite pentru a combate PTSD-ului (Post-Traumatic Stress Disorder – anxietate care re/apare în urma unei traume). Soldații pot fi puși în fața unor situații asemănătoare cu cele care i-au traumatizat, într-un mediu sigur și controlat. Forțând/ajutând/învățând în acest fel pacienții să controleze și să treacă peste „frici". Separat, medicii spitalului militar Walter Reed din Washington au ajuns la concluzia că jocuri ca Brain Age sunt foarte bune pentru a ajuta militarii cu probleme de memorie apărute în urma unui traumatism cerebral. Revista GamePro prezintă câteva cazuri interesante. Militarii povestesc cum pur și simplu au ajuns acasă și au realizat că le venea foarte greu sau nu mai știau deloc cum să facă lucruri aleatorii: o adunare, un joc pe consolă. Partea din creier care stoca aceste informații nu mai putea fi accesată. Până de curând medicina tradițională considera că aceste probleme sunt ireversibile, multe din persoanele care au avut însă răbdarea să încerce de sute de ori testele din jocuri ca Brain Age au reușit până la urmă să învingă boala.



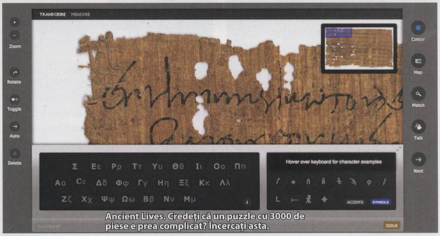
Ballance Board-ul Wii-ului este folosit în Spitalul Shriners din Houston pentru a îmbunătăți echilibrul copiilor cu probleme.



Boinc și SETI@home, l-aș instala numai să-l văd în mișcare.

Creierele lor au început să rescrie informația sau au găsit altă cale către informația dorită.

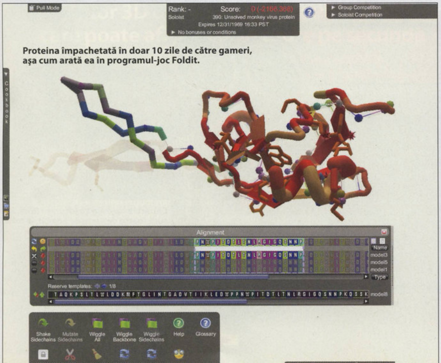
Între timp, la celălalt capăt al lumii, în India, cercetătorii au descoperit că, jucându-te, poți ameliora sau îndepărta ambliopia chiar și la vârste mai avansate (peste 9-12 ani). Ambliopia este o boală care apare de obicei la vârste foarte fragede, când copilul nu realizează că nu vede bine cu unul dintre ochi. Creierul alege să ignore imaginile venite de la organul cu probleme, iar ochiul ajunge după o anumită perioadă să nu mai folosească anumiți mușchi sau funcții. Revenind în America, aflăm că cercetătorii au descoperit că unele jocuri de pe Wii sau care folosesc Kinect pot îmbunătăți viteza de deplasare și echilibrul pacienților cu parkinson, în timp ce în întreaga lume alte câteva zeci de experimente care includ și jocurile sunt în plină desfășurare.



Ancient Lives. Credeți că un puzzle cu 3000 de piese e prea complicat? Încercați asta.

Cercetare

Cel mai bun tip de medicină dintre toate este însă cea preventivă, iar unul dintre lucrurile pe care cercetătorii încearcă să le afle de foarte mult timp este cum arată proteinele. Simplistic, proteinele sunt lanțuri de aminoacizi care se regăsesc în și dau funcție celulelor. Ordinea aminoacizilor în lanț este dată de gene și, din ce am înțeles, nu este chiar greu de aflat (?!) felul în care aceste lanțuri se „împachetează" (Wiki spune că pliere e cuvântul mai bun, dar eu nu sunt de acord) într-un spațiu tridimensional și până la urmă iau forma lor finală; sunt însă mult mai greu de apreciat. Cum în timp am învățat aproape toate regulile și modurile după care aceste lanțuri se pot aranja, undeva la începutul anilor 2000 profesorul Vijay S. Pande, de la Universitatea Stanford, s-a gândit să facă un program care să calculeze automat felul în care un lanț dat se poate împacheta. A realizat repede că unui singur calculator normal îi va lua enorm de mult timp să ducă la capăt un calcul complet – care să ducă la acele forme ale lanțurilor care folosesc cea mai puțină cantitate de energie și sunt deci cele mai stabile, așa că a modificat programul într-un mod în care permitea oricui să-l instaleze. Calculele se făceau/se fac în background, iar rezultatele erau/sunt trimise la institut unde erau/sunt comparate cu celelalte. Așa cum tinde să sublinieze și fraza anterioară, ideea a prins și mii



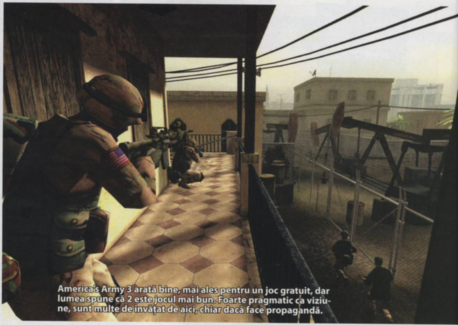
Proteina împachetată în doar 10 zile de către gameri, așa cum arată ea în programul-joc Foldit.

BOINC

Ideea profesorului Vijay S. Pande de a se folosi mai multe computere personale pentru a calcula mai rapid cum se împachetează proteinele nu a fost una nouă. Primii care au folosit această idee la o scară mare au fost cei de la Universitatea Berkeley din California, care inițial au cerut ajutorul tuturor pentru a căuta viață extraterestră. Programelul lor nu se pretă însă tipului de calcul de care avea nevoie profesorul nostru, așa că acesta a decis să-și creeze propriul soft, numit folding@home. Programul celor de la Berkeley, numit Boinc, a devenit însă rapid foarte cunoscut, iar acum vă puteți dona puterea calculatoarelor personale pentru mai multe cauze. De la crearea unei hărți tridimensionale a Căii Lactee, până la decodarea unor mesaje încă nedescifrate din al doilea război mondial. Atenție însă la factura de electricitate și la cât de mult se încălzește procesorul vostru dacă alegeți ca programelul să folosească 100% din puterea de calcul a sistemului când acesta intră în repaus (idle).

PROPAGANDĂ, PUBLICITATE, PRINDE MEXICANU'

Alte jocuri interesante, dar de obicei hulite de majoritatea gamerilor sunt și cele propagandistice, cum este cazul titlului America's Army, un shooter care este folosit și ca unealtă de recrutare. Primele lui variante au fost totuși bine primite și a prins, chiar împotriva criticilor care urlau că jocurile de acest gen militarizează societatea și atrag atenția copiilor asupra acestui univers. Lucru făcut de mai toate jocurile, după părerea mea, pentru că printre altele prezintă armele într-o lumină „cool". Alte jocuri sunt pur și simplu unelte publicitare și nici nu vreau să le dau nume, în timp ce unul dintre ele este atât de ciudat, încât nu am știut unde să-l plasez. Bine, mulți probabil mi-ar întoarce-o cum că nu e un joc, dar... site-ul BlueServo te lasă să te uiți pe câteva camere (27) care filmează încontinuu granița SUA/Mexic și te roagă să trimiți un avertisment șerifilor dacă observi ceva necurat...



America's Army 3 arată bine, mai ales pentru un joc gratuit, dar lumea spune că 2 este jocul mai bun. Foarte pragmatic ca viziune, sunt multe de învățat de aici, chiar dacă face propagandă.

de oameni și-au instalat programul pe calculatoarele lor. Miza este enormă, pentru că o bună înțelegere a mecanismului de împachetare și a felului în care proteinele arată poate face ca luptele împotriva unor boli ca gripa, cancerul, SIDA, Alzheimer, Huntington (mai trebuie să continui?) să fie mai aproape de victorie.

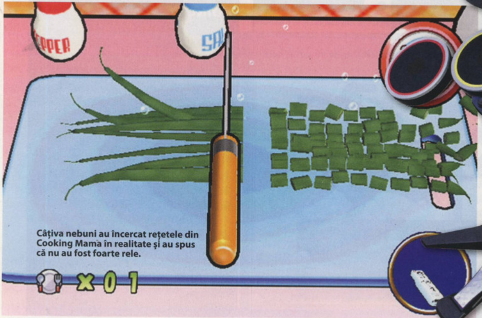
Cu toate astea, timpul a arătat că și calculatoarele au limitările lor (sau poate programatorii?), pentru că pur și simplu unele proteine importante nu se lăsau descifrate. 8 ani mai târziu, cercetătorii Universității din Washington au venit cu altă idee: să facă un soft (Foldit) care să te lase să te joci cu forma lanțurilor de aminoacizi, după care să te puncteze în funcție de rezultat (stabilitate și energie consumată). În timp, peste două sute de mii de oameni din toate categoriile sociale s-au apucat de „joacă", iar în momentul în care proteina propusă a fost una nedescifrată, care ne-ar putea ajuta să înțelegem mai bine virusul HIV, gamerilor nu le-a luat decât 10 zile pentru a o împacheta. Pur și simplu oamenii au dovedit că sunt mult mai buni decât calculatoarele când vine vorba de spațializare, în folosirea și găsirea tiparelor și nu în ultimul rând ca echipă. Pentru că jocul este, de fapt, un multiplayer cooperativ perfect care te lasă să preiei munca oricui, în orice stadiu și să încerci să o îmbunătățești, să dai idei, să comunici sau pur și simplu să o iei de la început pe cont propriu.

Foldit nu este însă singurul soft/joc care cere ajutorul comunității pentru a rezolva probleme. Pe www.zooniverse.org/projects puteți descoperi alte astfel de programele minunate. Dintre ele, cele mai interesante pentru noi (care pot fi considerate și jocuri) sunt Ancient Lives, un puzzle gigantic care, odată rezolvat, ar putea duce la descoperirea unei noi evanghelii, Phylo, care încearcă să găsească secțiuni similare de ADN între diferite specii și (dar nu numai) EteRNA, un joc care încearcă să dea mai mult sens ARN-ului.

■ ncv

JOCURILE ȘI TEHNOLOGIA

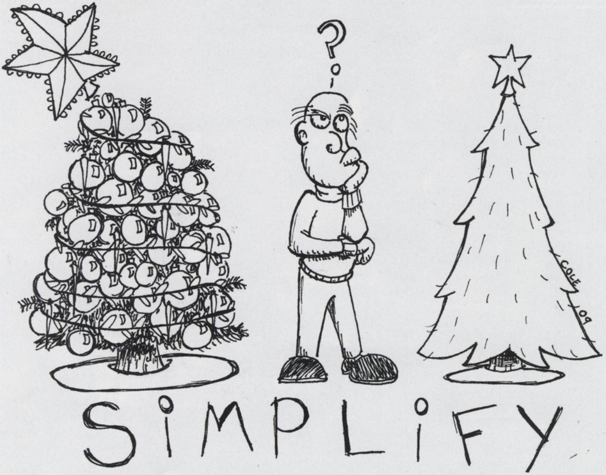
Aproape toată lumea recunoaște faptul că jocurile au împins puterea de calcul a computerelor personale mai mult decât orice altceva, dar prin Wii și Kinect industria reușește să-și depășească condiția și fără să vrea le oferă cercetătorilor unelte puternice și ieftine. De exemplu, fizicienii de la Univeristatea Deft au realizat (la fel ca mulți alții) că Remote-ul Wii-ului este cea mai ieftină cameră infraroșu de mare precizie de pe piață și l-au folosit, în consecință, la măsurarea gradului de evaporare a mării (?!), în timp ce capacitățile Kinectului sunt puse la muncă pentru a cartografia 3D ghețari și asteroizi.



Câțiva nebuni au încercat rețetele din Cooking Mama în realitate și au spus că nu au fost foarte rele.



Chitarele care vin cu jocuri ca Rock Band sunt foarte departe de adevăr, la tobe însă poți învăța bazele fără probleme.



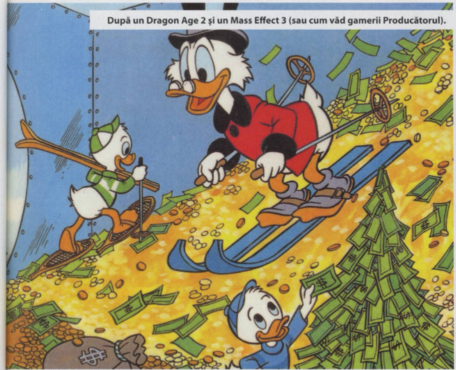
Una dintre cele mai frecvente diatribe în comunitatea jucătorilor este îndreptată împotriva ideii de simplificare. În principiu, aceasta ar afecta pilonul tradiţional al jocurilor, esenţa lor prin excelenţă, şi anume gameplay-ul, simplificând conceptul de joc, recurgând la reţete deja testate în dauna inovaţiei, abolind mecanici de joc mai complexe ş.a.m.d. Dacă aceasta ar fi obiecţia principală, mai există şi alte instanţe în care flagelul simplificării e denunţat, de exemplu componenta narativă cu întreg galantarul ei – scenariu, dialoguri, construcţia personajelor – ori partea tehnică, lacunară atât din punct de vedere estetic, cât şi funcţional (vezi Thief, unde sunetul e un element activ de gameplay, şi nu pur decorativ). Succint, obiecţia de bază ar fi aceea că jocurile actuale, şi în special titlurile AAA, au devenit nu doar mai puţin dificile sau provocatoare decât în trecut, ci şi de-a dreptul enervante, obositoare, alienant de uşoare, anoste, identice; în plus, s-a produs o superficializare şi uniformizare a aspectelor narative şi atmosferice, o tabloidizare, dacă vreţi (vezi noua modă a scenelor de sex), dăunătoare calităţii per total a experienţei de joc.



Gaşca fanilor die-hard Looking Glass, enervaţi că Thi4f şi nu Thief 4 (sau cum vede Producătorul gamerii).

De partea ei, industria se apără susţinând că procesul de simplificare pus în discuţie nu este altceva decât aplicarea metodică şi benefică a unui concept de accesibilitate. În fapt, retorica oficială a marilor producători operează o identificare a accesibilităţii cu simplificarea. Dacă prima e de bun augur, facilitând accesul către substanţa jocului, cea de-a doua (în sensul pe care i l-am dat în primul paragraf) este o alterare a substanţei respective. Aglomerându-le într-un tot unitar, folosit ca loc comun în comunicarea prin surse oficiale şi în marketarea produsului, simplificarea incriminată apare ca o lăudabilă încercare de a înlesni satisfacţia utilizatorilor şi a maximiza calitatea produsului final. Ceea ce este, desigur, un truc abil, dar nu mai puţin un truc.

Nota bene, simplificarea ca procedeu general este presupusă de implementarea conceptului de accesibilitate, însă există o diferenţă majoră între a crea şi rafina o interfaţă accesibilă care să îndeplinească funcţii complexe (vezi Warcraft –> Warcraft II –> Starcraft –> Warcraft III) şi a suprima întregi mecanici de joc (vezi fostele „jocuri pe ture") sau a scrie dialoguri „accesibile" (vezi Starcraft II). Nimeni nu-şi doreşte o interfaţă complicată, neintuitivă, neergonomică, în această privinţă eficienţa şi simplitatea fiind virtuţi; în schimb, puţini dintre jucători vor, la nivel declarativ cel puţin, un gameplay care să profite într-un fel cât mai simplist şi rudimentar de mecanicile puse la dispoziţie de un gen anume (vezi Fallout 3)



După un Dragon Age 2 şi un Mass Effect 3 (sau cum văd gamerii Producătorul).

Moment de cotitură pentru ghidurile oficiale: online, 60 de pagini, analizând doar misiunile tutorial. Commandos 1 beneficiase tot de la Prima de un ghid de 250 de pagini, tipărit, acoperind în detaliu morbid toate misiunile.



ori personaje puerile (vezi Far Cry). În cel mai bun caz, acestea vor fi doar trecute cu vederea din cauza altor puncte forte şi în niciun caz apreciate pentru ceea ce sunt. În acelaşi timp, alte sarcini ale producătorului, cum ar fi optimizarea engine-ului grafic, sunt pe tăcute eliminate din peisajul conceptului de accesibilitate.

Scopul acestui mini-serial nu este să decidă dreptatea de partea uneia sau alteia dintre tabere. Fiecare are motive întemeiate pentru care acţionează aşa cum o face, iar o analiză judicioasă ar necesita o punere în context extrem de largă şi distincţii de „vină" foarte fine între diverse categorii: producător/distribuitor, jucător hardcore/casual, single/multiplayer. Ceea ce îşi propune, în schimb, este să aducă în atenţia voastră câteva aspecte particulare în legătură cu conceptul de simplificare/accesibilitate (depinde a cui terminologie o folosim), care sunt interesante atât în sinea lor, cât şi pentru o mai bună înţelegere comparativă a lumii jocurilor – între perioada de aur şi „decăderea" actuală – în aşa fel încât fiecare să poată trage propriile concluzii. Englezul le-ar numi „insights".

Episodul 1 – Tutorialul deghizat

Unul dintre cele mai interesante efecte ale procesului de simplificare este acela că jucătorul se simte condus, dirijat, îndrumat de joc înspre direcţia de acţiune necesară pentru a avansa, fiind astfel privat, până la frustrare, de satisfacţia (sau iluzia?) găsirii unei soluţii pe cont propriu. Nu este vorba numai despre limitările arhitecturii unui nivel sau de gama restrânsă de acţiuni pe care le are la dispoziţie, ci de o supralicitare a indiciilor şi aluziilor menite să indice acţiunea corectă. Dacă în general producătorul, mai mult sau mai puţin subtil, care mizează pe această supralicitare, o face de teama că jucătorul, excedat şi sătul de lipsa imersiunii, de anemia intrigii, de repetitivitatea gameplay-ului, va renunţa la prima blocadă majoră în fluxul jocului, există un caz aparte: supralicitarea în faza iniţială a jocului.

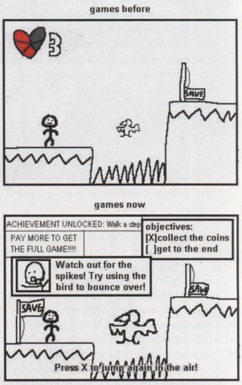
Această tendinţă poate fi înţeleasă ca o încorporare progresivă a funcţiei pe care o îndeplinea manualul în vechiul pachet standard care însoţea jocul propriu-zis. La începutul şi mijlocul anilor '90, acesta se prezenta de obicei ca stufos şi extrem de riguros în a explicita fiecare posibilitate pe care jucătorul o avea la îndemână, ca şi o descriere pe larg a contextului narativ şi fragmente de univers ficţional menite să umple golurile pe care limitările tehnologice din acea perioadă le impuneau. Mai mult, mulţi dintre producători optau pentru aşa-zisele ghiduri oficiale (realizate chiar de ei sau de un terţ delegat şi vândute separat), care îşi propuneau o şi mai profundă şi exhaustivă analiză a mecanicilor de joc, incluzând de cele mai multe ori şi o rezolvare completă a jocului (un echivalent al walkthrough-ului neoficial). Ba existau chiar într-o vreme linii telefonice dedicate unde puteai primi sfaturi în caz de impas.

Odată cu restrângerea rolului manualului la prezentarea succintă a câtorva funcţii de bază şi, eventual, a unor manevre esenţiale pe care jucătorul cu greu le-ar fi putut intui altfel, tutorialele in-game au devenit indispensabile. Mergând şi mai departe, explozia internetului a făcut redundante ghidurile oficiale – cantitatea şi calitatea informaţiilor pe care orice utilizator le putea publica sau accesa fiind net superioare – iar din raţiuni utilitare manualul în formă fizică a dispărut aproape complet, rămânând apanajul ediţiilor de colecţie.

În această situaţie, tutorialul a căpătat o greutate şi mai mare, producătorul mişcându-se pe o axă destul de restrânsă: tutorialul separat superfluu (vezi FPS-ul sau RTS-ul standard care te învaţă de fiecare dată combinaţia WSAD ori să manevrezi unităţile cu mouse-ul din punctul A în B), cel integrat (inteligent sau nu) în secvenţa de început a jocului (vezi Half-Life), contribuind la atmosferă şi poveste, şi cel absolut necesar, dar dificil de realizat din cauza complexităţii jocului şi a situaţiilor ce pot apărea doar pe parcurs, după o bună vreme de joc (vezi Civilization).

Dacă în privinţa ultimei categorii, producătorul a înţeles deseori să facă un compromis prin eliminarea unor mecanici şi variabile de joc care ar fi dus la o complexitate intimidantă pentru nou-veniţi, realizând astfel un proces de simplificare dintre cele mai clasice, primele două categorii au evoluat diferit.

Producătorul a transformat în multe cazuri prima



Frustrarea jucătorilor exprimată naiv, dar elocvent.



World at War promitea situații de joc incitante și complexe, dar sfârșește prin a repeta aceleași 4-5 mecanici de joc marca COD. Diferă doar decorul (spectaculos), substanța ramânând, sleită, aceeași.

parte a jocului într-un tutorial extins fără ca el să mai fie prezentat ca atare (ca secțiune distinctă), ci implementându-l direct în situații de joc suficient de simple și evidente, astfel încât jucătorul să găsească soluția facil și rapid, înregistrând totodată mental episodul. În mare parte, o asemenea strategie este cărămida de bază pentru orice curbă de învățare sau de dificultate, jucătorul deprinzând anumite abilități și devenind conștient de anumite posibilități în planul de manevră fictional al jocului, pe care mai apoi producătorul le va varia și combina cu dezinvoltură în situații progresiv mai complexe și dificile.

Numai că producătorul a înțeles să extindă pe nesimțite tutorialul incognito, în același timp văzându-se confruntat cu necesitatea de a restrânge durata de joc, tot din rațiuni de „accesibilitate", așa încât spațiul efectiv de joc, în care trebuia să te folosești de ceea ce deprinsesei, a fost drastic comprimat. Efectul e resimțit frecvent în momentul în care jocul ia sfarșit tocmai atunci (sau la puțină vreme după) când simți că te-ai familiarizat suficient cu mecanicile jocului și aștepți să înceapă adevăratele provocări. Jucătorul se raportează de cele mai multe ori la experiența sa ca fiind incompletă, nesatisfăcătoare, insuficient exploatată ca potențial, ca un demo extins (ca exercițiu de imaginație, gândiți-vă că Valve s-ar fi limitat la varianta HL Day 1).

De exemplu, durata scurtă a majorității FPS-urilor de pe piață împiedică producătorul să jongleze cu situațiile de joc într-un mod suficient de complex, astfel încât jucătorul să simtă că-și pune realmente „capul la contribuție". Totodată, după ce tutorialul incognito ia sfarșit, curba de dificultate nu poate fi crescută drastic, deoarece asta ar prejudicia cu adevărat jucabilitatea și i-ar îndepărta pe mulți. Singura variantă pe care producătorul o are la dispoziție este de a intercala și complica cât mai puțin situațiile servite jucătorului în tutorialul extins, nedistanțându-se major față de variantele originale pentru

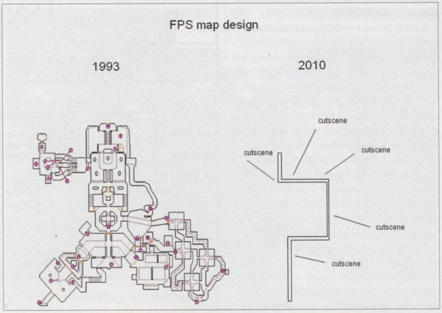


Metatextualitate - Valve îți prezintă conștiincioas ecare variabilă disponibilă într-un nivel. Mutarea câștigătoare e auto-ironia.

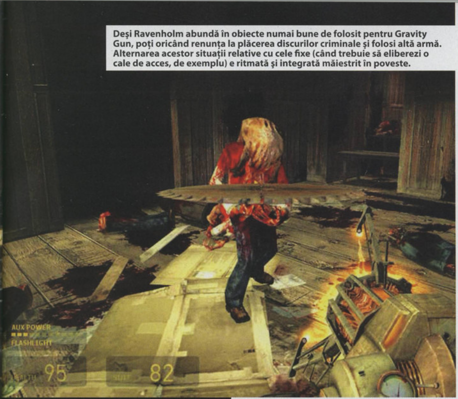
a menține ritmul, dar și fiind nevoiți să se oprească timpuriu pentru a nu depăși termene-limită de tot felul.

O altă soluție, folosită deseori în paralel cu tutorialul „underground", este aceea de a furniza prin intermediul interfeței detalii adiționale de fiecare dată când este introdusă o nouă variabilă în joc, indiferent de cât de târziu se întâmplă asta. Sistemul de indicii și ponturi din Starcraft, care era dezactivabil la comandă, e un bun punct de pornire, fiindcă acolo producătorul îți oferea opțiunea de a fi tot timpul informat pe șleau despre noutățile pe care misiunea respectivă le introducea, cu riscul de a fi la un moment dat agasat, sau să experimentezi și, astfel, să le deduci, cu riscul de a irosi câteva începuturi de misiune.

Mai nou, un asemenea sistem a fost încorporat în însăși materia jocului, alegându-se o metodă mai puțin

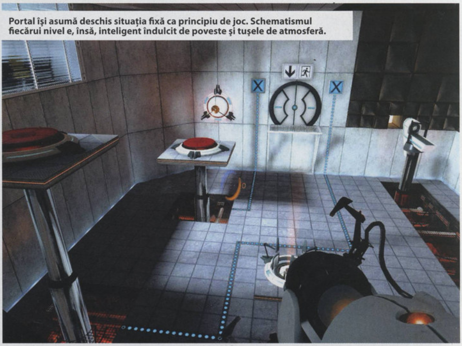


Clasicul exemplu de simplificare. A se observa că nu numai arhitectura nivelului are de suferit, ci mai ales gameplay-ul (obiective, traseu, strategie, spațiu de dispunere al puzzle-urilor etc).



Deși Ravenholm abundă în obiecte numai bune de folosit pentru Gravity Gun, poți oricând renunța la plăcerea discurilor criminale și folosi altă armă. Alternarea acestor situații relative cu cele fixe (când trebuie să eliberezi o cale de acces, de exemplu) e ritmată și integrată măiestrit în poveste.





Portal își asumă deschis situația fixă ca principiu de joc. Schematismul fiecărui nivel e, însă, inteligent îndulcit de poveste și tușele de atmosferă.

invazivă și evidentă ca cea a informațiilor care provin clar din afara universului fictional. Este vorba despre gândirea și (re)scrierea scenariului în așa fel încât diverse situații, aparent fortuite și cu bătaie în poveste, să servească drept ilustrație sau exemplu. Veți spune că și înainte producătorul încerca să găsească situații de joc în care să poți profita de, să zicem, o armă/unitate pe care ți-o punea la dispoziție. Da, dar atunci abilitățile de care tu puteai face uz precedau situațiile în sine, ceea ce făcea ca ele să fie relative: puteai folosi arma/unitatea respectivă, ceea ce îți conferea probabil un avantaj, dar puteai la fel de bine să optezi pentru o alta. Situația gândită de producător era de așa natură încât să poți folosi, cu mai mult succes chiar, formațiile de Battlecruiser-e sau railgun-ul, însă, lucru important, îți oferea alegerea(ile), chit că era(u) mai dificilă(e).

Atunci când dorește o situație ilustrativă sau explicativă, producătorul va trebui să facă uz de o situație fixă, fiindcă altfel întregul scop pentru care situația este menită nu se mai îndeplinește. Situația fixă e moartă, artificială și, din păcate, „pusă cu mâna" în general, jucătorul simțindu-se strunit și dădăcit, întocmai ca într-un tutorial deghizat. Situațiile relative sunt dinamice, vii, și pot, prin îndemânarea și temperamentul jucătorului, să fie simțite ca naturale și personale. Diferența în termeni de imersiune și de calitate a experienței este considerabilă, chit că unele jocuri sunt capabile să disimuleze suficient de elegant.

Un bun exemplu este Half-life 2, unde găsim conjugate mai multe elemente de succes: durata mare a jocului care permite abordarea unei multitudini de situații de joc, variate, complexe și cu rezolvări multiple; geniul scenaristic care face ca situațiile fixe să poată fi natural absorbite în materia narativă și atmosferică (vezi Ravenholm, ce servește ca bază de antrenament pentru Gravity Gun); un tutorial inițial relativ scurt și la obiect, integrat în poveste, fără pretenția că învață jucătorul să facă „strafe" pentru prima oară; interfață discretă și eficientă în a te informa despre elementele nou introduse.

La polul opus s-ar găsi Call of Duty: World at War și urmașii seriei, unde e suficient să amintim durata relativ redusă de joc, repetarea obsesivă a acelorași situații (inclusiv din CoD-urile trecute, deoarece seria nu mai poate fi disociată de un singur joc lăbărțat) cu variații sau noutăți minimale, scenariul străveziu și artificial care nu reușește să te „păcălească" cu ale sale evenimente scriptate „puse de mâna producătorului" (vezi nivelul în care ești ghidat de lunetistul rus), simplificări grosolane ale mecanicilor de joc (vezi sănătatea regenerabilă) etc. Însăși Valve, prin cele două episoade Half-Life 2, dar mai ales prin Portal, se îndreaptă către tutorialul deghizat care ajunge să acapareze prea mult timp de joc din totalul experienței, deși o face cu mult stil și folosindu-se cu măiestrie de masca narativului. Tendință relativ infirmată de Portal 2.

Tutorialul deghizat, așa cum l-am numit la începutul acestui episod, nu trebuie înțeles ca o tendință conștientă și uniformă în industria jocurilor, ci ca un simptom subteran al unei atenții, i-am putea spune inclusiv teamă, a producătorului de a nu-i produce confuzie sau disconfort jucătorului. Dacă înainte manualul, ghidurile oficiale și alte modalități de contact cu jucătorul îndeplineau sarcina pe care producătorul și-o asuma, de a fi mai mult decât explicit în relația cu clientul său, eliberând într-o anumită măsură jocul propriu-zis de balastul informațional, în ultima vreme acesta s-a aglutinat progresiv cu materia jocului ca atare. În ce măsură se reflectă pozitiv ori negativ această atenție în comunitatea jucătorilor și cum îi afectează ea diferit în funcție de proveniența și trecutul lor (atât istoric, cât și gameristic), în episodul următor.

■ **Radu Sorop**



DISHONORED



Fofilare 1.01

GEN STEALTH ACTION-ADVENTURE **PRODUCĂTOR** ARKANE STUDIOS **DISTRIBUITOR** BETHESDA **ONLINE** DISHONORED.COM **DATA APARIȚIEI** CÂNDVA 2012 **PLATFORME** PC, X360, PS3

Ultimii ani au insuflat industriei de jocuri un trend foarte de rahat. Jocurile au început să fie din ce în ce mai ca pentru proști, reducând elementele ce îți pun mintea la contribuție la un minimum minimorum, pentru ca fiecare să se poată bucura de experiența jocului. Dar atâta timp cât acesta este cumpărat de un milion de oameni, este irelevant pentru producători faptul că pentru cinci sute de mii dintre ei a fost o experiență mediocră, iar pentru restul nu a contat nicicum, pentru că nu pot face diferența dintre el și Solitaire. Au trecut vremurile de la începutul erei jocurilor pe calculator, când lumea făcea jocuri pentru a se distra. Acum le face pentru a face bani. Iar banul este ochiul dracului.

Rețetele de jocuri de genul Thief au fost de mult rătăcite prin sertarele departamentelor de marketing, unde cercetătorii arătau faptul că un fps s-ar vinde mult mai bine decât un joc în care TREBUIE să iei în calcul și altceva decât faptul că, atâta timp cât ai destule gloanțe, îl poți termina indiferent de IQ-ul celui din spatele mouse-ului. Și așa s-a pierdut în negura timpului genul jocurilor stealth, de care mulți dintre actualii posesori de gaming rigs nici nu știu.

Dar iată că un pic de lumină apare și pe strada noastră, deoarece Arkane Studios și Bethesda ne bălăngăne pe sub nas un joc cu puternice valențe pozitive. Dishonored.

Aburi punkiști

Unul dintre lucrurile care m-au entuziasmat cel mai mult când am citit prima dată despre acest joc a fost faptul că lead designeri sunt Harvey Smith, cunoscut pentru aportul său în dezvoltarea francizei Deus Ex și, mai ales, Thief: Deadly Shadows, și Raf Colantonio, ce a lucrat la Arx Fatalis și Dark Messiah of Might and Magic. Toate aceste titluri sunt de referință în istoria jocurilor, prin ideile lor originale și prin gameplay-ul genial pus la dispoziția noastră.

Cei de la Arkane Studios vor încerca prin Dishonored să ne readucă atât pe PC-uri, cât și pe console o experiență de joc ce lipsește cu







desăvârșire în ultimii ani. S-a renunțat la forța brută și s-a trecut la fofilare. Deși nu chiar cu totul, căci este imposibil să mai scoți pe piață un joc în care să nu se poată rezolva ceva doar cu parul. Dar despre astea mai târziu.

Corvo este eroul principal. Prima dată când i-am auzit numele spus de o voce guturală dintr-un trailer, am crezut că este Korgoth și deja mă bucuram nespus. Korgoth a murit mult prea tânăr, merita să trăiască. Acest Corvo face parte din gărzile legendare ale împărătesei și este cel mai tare din parcare. Dar Lordul Regent nu îl avea deloc la inimă și, pentru a-l baga în rahat, i-a pus în cârcă asasinarea împărătesei. Încă nu este sigur dacă asasinarea împărătesei a fost făcută doar pentru a-l discredita pe minunatul Corvo sau pentru a accede la tron, dar, oricum, ideea principală este că acesta a picat prost de tot în toată mizeria asta. Așa că este băgat la țuhaus, unde își așteaptă judecata de apoi. Surprinzător pentru el, dar deloc pentru noi, în scenă intră un personaj ambiguu și lipsit de identitate, care, cu o voce cinică și un umor sarcastic, îi oferă o serie de daruri speciale, pentru care chiar și Professor X și-ar vinde copiii.

Și iată cum Corvo iese din închisoare și se pune pe descâlcit misterele asasinatului împărătesei. Cărările pe care le vei bate te vor duce prin toate cotloanele Dunwall-ului, un oraș mega steampunk, în care medievalul se îmbină perfect cu industrialul. Aburii ce pun în mișcare mașinăriile ce dau suflul orașului te învăluie la fiecare pas, nobilii se plimbă de colo-colo în calești ce curg agale pe șine de tramvai, iar din depărtate vei auzi mereu zgomotele ce însoțesc fabricile și uzinele neantifonate. Dunwall este o amestecătură dubioasă de trecut, prezent și viitor, al cărei rezultat te duce cu gândul la un Gotham londonez al secolului XIX, prin care, în timpul zilei, se plimbă strideri din Half Life 2 pentru a menține ordinea și disciplina. No, ăsta-i steampunkul.

Din fericire pentru noi, nu suntem limitați la a ne plimba doar prin Dunwall, căci lumea ne este deschisă. Întregul continent Pandyssian și un arhipelag de insule părăsite vor fi lumea noastră sandbox prin care ne vom putea plimba după pofta inimii. Despre aceste insule sau despre continentul Pandyssian (care sper că nu își primește numele datorită locuitorilor săi – urși panda) nu se știe mare lucru și este posibil să nu se alinieze acelorași standarde steampunk, oferind ochilor o varietate mai largă de peisaje. Dar vom vedea.

Să le iau gâtul sau să nu...

Detaliile cu adevărat interesante ne vin în momentele în care se vorbește despre gameplay, și nu despre locații. După cum ați înțeles deja, Dishonored este un action-adventure stealth, un fel de Thief pentru cei ce știu seria Thief, sau un fel de simulator de ninja pentru cei ce nu știu seria Thief, dar știu ce este un ninja.

Ba chiar mai mult, Corvo nu este doar un dibaci asasin ce se poate fofila din umbră în umbră și ia gâtul gărzilor neatente cu o coardă de pian. Doar v-am spus că primește niște mega puteri paranormale, nu? Ei bine, Corvo este fericitul posesor al posibilității de a poseda cu totul corpul oricărei ființe din raza sa vizuală, fie aceasta un șobolan sau un gură-cască plecat după pâine și apă minerală. Se mai poate teleporta pe distanțe scurte, poate chema în ajutor hoarde întregi de șobolani ce vor devora orice nefericit le stă în cale sau chiar opri timpul pentru a putea buzunări liniștit orice grof cu punga plină. Marea afacere cu aceste puteri este multitudinea de opțiuni pe care le are jucătorul în momentul în care este pus față în față cu o situație mai de doi lei.

Să spunem că trebuie să treci printr-o cameră plină de gărzi. Ce faci? Păi, ai de ales. Spui un Tatăl nostru de trei ori în gând, scuipi în palme și te iei de păr cu ei,













moment în care nu ai prea multe șanse de supraviețuire decât dacă ești ultra-tare în mouse. Sau poți alege să posezi un șobolan prietenos cu care vei mișuna printre picioarele gărzilor și te vei retrage strategic printr-o gaură plasată suspect de convenabil. Sau poți să te teleportezi pe un balcon la etaj, după care posezi una dintre gărzile ce patrulează pretutindeni pentru a-ți deschide ușile. Sau, una dintre cele mai spectaculoase opțiuni – dar și cea mai vătămătoare pentru gărzile care, săracele, nu au nici o vină că vor să mănânce și ele o pâine albă – să sari între ei, le spui ceva de mamă ca să-i enervezi bine, apoi oprești timpul, tragi trei săgeți spre trei dintre ei, un glonț spre al patrulea, îi bagi degetele în ochi celui de-al cincilea, îl posezi pe al șaselea și repornești timpul. Gărzile rămase în picioare se freacă la ochi nedumerite de ce se întâmplă, moment în care tu, prietenul lor, întorci armele împotriva lor și le faci ciur fără nici un fel de părere de rău. Dar ce faci rămâne la alegerea ta. Și mai fain este că Dishonored nu e tras în urmă de conceptele de bine și rău, de alegeri între ce ar face Sfântul Gheorghe sau Aghiuță în locul tău. Nu există nici un fel de barometru moral după care ar trebui să te ghidezi. Eticul se află în tine și tu alegi ce vrei să faci, fără să ți se dea de înțeles că, dacă alegi să nu omori nevinovați, te transformi în Luke Skywalker, iar dacă arzi cu țigara copii pe stradă te transformi în Băsescu.

Un alt element de gameplay ce nu este foarte folosit de jocurile din ziua de azi – deoarece, într-o lume în care mai întâi tragi, iar apoi te uiți cine e, nu își găsește locul deloc – este trasul cu urechea. Elementul stealth al jocului, te pune de foarte multe ori în locuri din care poți să auzi foarte bine conversațiile celor din jur, fără ca ei să fie conștienți de acest lucru. Astfel, poți afla lucruri foarte importante ce te vor ajuta nespus în ducerea la bun sfârșit a misiunii tale. Un exemplu este dat prin una dintre misiunile în care trebuie să asasinezi doi frați în timpul unei petreceri pline de gărzi, nobili și dame de companie. Din nou, poți alege să intri pe ușa din față și să omori tot Rambo style, te poți cățăra într-un turn din care să te joci de-a lunetistul sau poți să te strecori printre invitați, să mai iei gâtul unei gărzi mai insistente și, în general, să caști bine urechile la ce vorbește lumea. La un moment dat, vei afla că unul dintre cei doi frați preacurvește cu o însoțitoare de zbor undeva în aripa de vest a castelului, iar cel de-al doilea dormitează într-o saună. Și pleci în căutare. Găsești sauna, dar drumul spre ea este barat de cine știe ce uși închise. Dar găsești un lac artificial în care un miliard de pești zburdă veseli. Posezi unul, te plimbi printr-un sistem de țevi dubioase, ajungi în camera de control a saunei, sucești de niște rotițe, iar victima ta e fiert de viu. Apoi pleci în căutarea celui de-al doilea. Îl găsești, intri peste cuplul aflat în chinurile facerii de dragoste contra cost și le iei glanda. Dar asta se face cu mult zgomot, iar gărzile te aud și pornește o bătaie generală. Poți evita acest lucru posedând dama și strangulându-l pe individ cu un ștramp. Sau poți să îl posezi chiar pe el, pleci liniștit cu corpul lui într-un loc mai ferit, unde îi vei trage un glonț în cap. Sau vei sări cu el de la etaj. Când sari cu una dintre victime de la etaj, sau cu propriul tău corp, trebuie să ai grijă să sari într-o zonă populată. Nu pentru a oferi spectacol celor din preajmă, ci pentru a putea poseda un alt corp înainte de a izbi pavajul, căci altfel dai și tu colțul.

Cam atât momentan despre Dishonored. Mai multe despre el, odată cu review-ul ce va apărea odată cu lansarea jocului, cândva anul acesta.

■ **Koniec**





Strigoii vechi şi noi

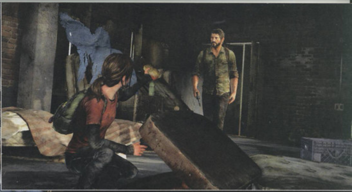
THE LAST OF US

GEN YAZG **PRODUCĂTOR** NAUGHTY DOG **DISTRIBUITOR** SONY COMPUTER ENTERNAINMENT **DATA APARIŢIEI** Q4 2012-Q1 2013 **ONLINE** THELASTOFUS.COM **PLATFORME** EXCLUSIV PS3

Cei de la Naughty Dog s-au ţinut într-adevăr de năzbâtii şi au ascuns, timp de mai bine de-un an, o aripă secretă a studioului, ocupată cu altceva decât peripeţiile lui Nathan Drake: The Last of Us. Un survival action-adventure single player la persoana a treia într-o lume post-apocaliptică populată, desigur, cu zombi. Şi chiar dacă liderii echipei, care numesc populaţia descreierată „infectaţii" şi mai ales marketerii, se dau de ceasu' morţii să evidenţieze că Last of Us este NAZG. De ce? Pen' că tot jocul, spun ei, este construit în jurul celor doi protagonişti şi explorează simulacrul de relaţie tată-fiică dintre Joel, un supravieţuitor care, volens-nolens, deschide violenta cutiuţă cu instincte primare, şi Ellie, o adolescentă de 14 ani care nici nu-şi mai aminteşte viaţa anterioară dezastrului. Sperând la o viaţă mai bună, ei explorează ruinele decrepite ale Pittsburgh-ului în căutare de provizii... hăcuind şi împuşcând tradiţionalii nemorţi. Aşa că, dragilor: YAZG - Yes, Another Zombie Game! Geniala şi originala idee le-a venit creatorilor urmărind Planet Earth-ul BBC-ului, unde au văzut o ciupercă infectând furnici,







păpându-le creierii și parazitându-le sub forma unor excrescențe suspecte pe căpățâni. După ce nesimțitul material i-a informat că respectiva specie fungică mai are și o predilecție pentru specii cu reprezentanți numeroși, situația lor imobiliară precară și toată spălarea pe creier despre suprapopulare le-au facilitat un salt logic: păi, cum ar fi dacă ar trece ciuperca și pe la oameni? Un pretext minunat pentru a prezenta o serie de imagini perfecte pentru cure de slăbire video, cu cranii deformate de ex-oameni, din care ies tuberculi scârboși, care fac cumva bietele ființe foarte violente și dornice să halească orice ignorant nepricepător al ideii de comuniune perfectă dintre ciupercă și om. Și, în aceeași măsură, un motiv să nu te mai iei după ideile unor oameni proaspăt ridicați din fața televizorului. Dar, țineți minte, ăsta nu-i un joc obișnuit cu zombilitici, fiindcă sursele de inspirație includ interesantul The Road, banda desenată mai recent ecranizată ca serial The Walking Dead, dar și povestea WWII din City of Thieves... Ce mai, emoție și relații interumane complexe pe bandă rulantă. Totul într-un decor în care natura își cere terenul înapoi, reînsuflețind cu vegetație jungla de beton creată de civilizație, după grăitorul model închipuit de I Am Legend. De altfel, un film bunicel, luat clar ca reper vizual pentru noua producție Naughty Dog.





The Last of United States

Deși scurtul teaser nu-mi dă excesiv de multe repere pe care să bat câmpii, trebuie să vă spun din capul locului că, în ciuda influenței evidente a 28 Days Later (producție britanică), treaba de față emană un miros greu de America, în sensul plictisitor și suprasaturator al cuvântului. Chiar și titlul poate fi ușor citit „of U.S.", ca și când s-ar duce toată lumea naibii dacă ar dispărea brusc de pe fața pământului insula aia supradimensionată, șterpelită prin masacru de la băștinași de către o șleahtă de bandiți vest-europeni de cea mai joasă speță, care se vor acum civilizație dominantă. Nu vreau nici să par bandit, dar







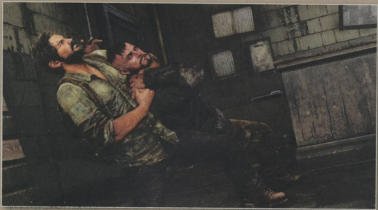


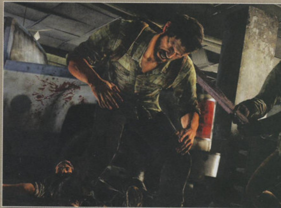
parcă ar fi frumos dacă americanii și-ar scoate capetele din fund și n-ar mai voma în toate părțile asemenea cantități de export cultural îndoielnic și vremelnic al unei civilizații inculte, la fel de improvizată și neoriginală precum o grăiesc limpede majoritatea producțiilor artistice de proveniență. Ce bine ar fi dacă ăsta ar fi „The Last of US" în termeni de atitudine, abordare și (lipsă de) profunzime.

Știu-știu, nu-mi dați peste cap, tipii declară fățiș că totul gravitează către improbabilul și ieftin-înduioșătorul duet. Dar... când vrei să explorezi nivelul subatomic al emoției umane, cred că există contexte cu mult mai potrivite decât post-apocalipsele care sufocă mass-media și rafturile librăriilor de cel puțin treizeci-patruzeci de ani. Știți, există emoție și în afara situațiilor extreme, care nu cresc nicidecum complexitatea spirituală și comportamentală umană, ci, dimpotrivă, o restrâng la minimum. Vorba aia, e simplu să fii pustnic în pustiu. Cum studiourile au căzut de acord însă că s-ar vinde bine conceptul și că ar fi distractiv să-l facă, în ciuda faptului că este complet lipsit de originalitate și uzat, n-o să auziți vreun reprezentat cu alte texte în afară de „o abordare originală", „plin de emoție", „explorează o față nevăzută a post-apocalipsei, din prisma relațiilor profunde interumane" și alte astfel de bazaconii.

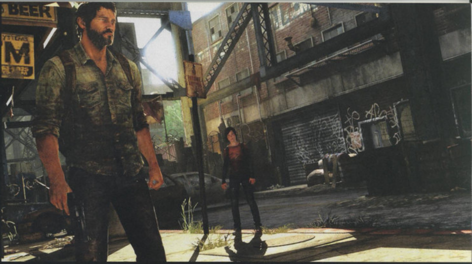
Interviu cu pereții

Ce m-a supărat, de fapt, a fost lipsa amănuntelor despre gameplay. Într-un interviu video, indivizii o dau pe sub gard, cum că teaser-ul e plin de indicii și ar trebui să ne prindem, după care se întorc la bla-bla-ul despre viziunea lor originală și realizarea excepțională de care se va bucura jocul. Adevărat, am văzut oraș de explorat (deci open-world sau semi-open, precum Uncharted), au zis că e la persoana a treia, clar există meleu, dar și arme de foc, o porție de stealth și, dacă tot se vrea de supraviețuire, mult scormonit după provizii. Dar asta nu spune absolut nimic despre implementare în sine. Au scăpat amănuntul că nu va fi cooperativ, adică joci cu Joel și punct. Dincolo de asta, incursiunile lor în dedesubturile psihologiei umane presate de mediu și pericole imediate îmi dau de înțeles că va fi doldora de filme create in-game, ceea ce inevitabil duce la frica de Quick Time Events și o porție în general mult prea subțire de gameplay. Că doar oamenii au ceva important și nou de zis prin The Last of Us nu e ca și când ar trebui să primeze gameplay-ul... De fapt, tendința jocurilor de a fi măcar în bună parte filme minim-interactive îmi pune în vârful creionului tonul poate excesiv de critic. După logica simplă a lui





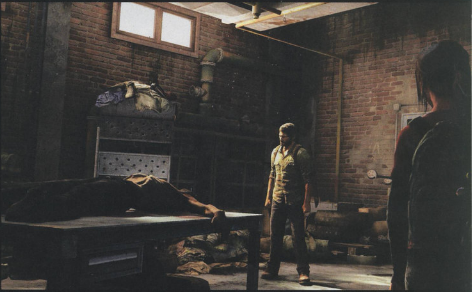
Creangă („dacă e copil, să se joace"[...]), interpretarea industriei de jocuri asupra similarului „dacă e joc..." sună mai degrabă a „dacă e cal, să cetească; dacă-i popă, să tragă". Între o excesivă cinematografizare a producțiilor mari și tendința Flash 2.0, artsy-fartsy sau Tower Defense cu papagali radioactivi, a zonei indie, au rămas puține jocuri cu un gameplay solid și o brumă de originalitate, pe care să-ți facă plăcere să le butonezi, pur și simplu, așa cum (cred eu, umil că) ar trebui să se întâmple.



Scufița Roșie și Lupul, la cules de ciupercuțe cu bâta

Din câte am putut afla și deduce, mecanicile principale de joc implică invariabil nimicirea adversarior, fie ei infectați ciupercoși sau alți supraviețuitori care găsesc un conflict de interese între existența lor și a duetului. Adăugați o porție tenebroasă și palpitantă de explorare (de unde rute alternative, surprize?!) și scotocit cotloanele și cadavrele în căutarea celor trebuincioase, plus, inevitabil, niște furișat, bașca secvențe co-op single player, probabil nu departe de experiența din Resident Evil



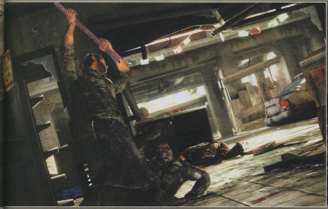


5, dar, sper eu, cu un AI infinit superior și plăcut surprinzător al micuței. Pe scurt, ceea ce a mai rămas din civilizație s-a întors brusc la cea mai veche ocupație din lume (la concurență cu prostituția, desigur): hunter-gatherer, ceea ce nu exclude posibilitatea de a fi tu însuți vânat și adunat. Aceasta din urmă e automat exclusă de centrarea pe protagoniști, fără de care jocul nu merge mai departe... drept urmare, când ai pecit-o, o iei de la checkpoint și mai multă atenție la cotloane!

Aș fi dat orice să văd mutrele echipei când au văzut primul trailer al Dead Island. Părerea mea: au făcut pe ei instantaneu și au trăit într-o teroare perpetuă până să descopere că, de fapt (și din păcate pentru nou), gameplay-ul jocului cu pricina nu rima defel cu promisiunile induse de trailer. Așa că, după ce s-au spălat și schimbat, au afirmat sus și tare că jocul lor va fi sută la sută fidel prezentării din filmulețe, spre deosebire de bietul Dead Island, un joc distractiv și reușit de altfel, dar incomplet și cogeamitea potențialul artistico-emoțional neîmplinit.

Ce-i drept, sunt foarte curios cum va decurge povestea, dacă va fi sau nu cu final deschis/multiplu, dacă cel puțin situațiile de gameplay vor avea mai multe abordări și rezolvări, dacă deciziile și stilul de joc vor influența evoluția personajelor de-a lungul poveștii și, bineînțeles, ard de nerăbdare să văd și restul locațiilor, în afară de Pittsburgh, despre care știm cu siguranță că există, dar sunt ținute de echipă la fel de secrete precum majoritatea ingredientelor din rețetă. Cert rămâne că, cel mai devreme spre finalul anului, dar mai probabil cândva prin 2013, posesorii de PS3 vor primi răspunsul concret, sub forma jocului finalizat. Până atunci, vă recomand Dead Island, care, așa, lipsit de emoție și plin de bug-uri cum se află, rămâne o experiență apocaliptico-zombilitică excepțională atât de capul vostru, cât mai ales în co-op. ■

Caleb





BORDERLANDS 2™





FPS-ul şi RPG-ul au un nepot

PRODUCĂTOR GEARBOX **DISTRIBUITOR** 2K GAMES **ONLINE** WWW.BORDERLANDS2.COM **DATA APARIŢIEI** 21 SEPTEMBRIE 2012 **PLATFORME** PC, X360, PS3

În caz că n-aveţi curent electric şi internet sub bolovanul unde v-aţi ascuns de tehnologie aşteptând cu înfrigurare Apocalipsa Industrială, Diablo 3 sau Level-ul din Aprilie, aflaţi de la mine că nu va mai trece mult timp până când copilul RPG al FPS-ului va avea la rândul său un copil. Nu se ştie cu cine, probabil cu vreun nepot al fratelui fiului RTS-ului (o mândreţe de tânăr făcut la un LAN party tulbure cu un tebeseu bătrân, sărac, dar charismatic). Nu vă prefaceţi surprinşi, vestea circulă de ceva vreme, şi oricum cred că era cât se poate de clar că Gearbox şi 2K Games nu vor rata şansa de a-şi rotunji puţintel veniturile cu un sequel al jocului cu un catralion de arme. A, şi faza cu TBS-ul era o glumă, nu de alta, dar nu vreau să-mi aud vorbe că dezinformez populaţia cu articole mincinoase, lungite artificial. Nu este cazul, vă asigur, căci, dacă aş dori să trag de timp şi spaţiu, ca un adevărat Picard al jurnalismului de jocuri, m-aş putea folosi de acest preview pentru a prezenta celor mai puţin interesaţi de jocuri câteva aspecte foarte interesante ale transhumanţei digitale în epoca blogging-ului. Sau, de ce nu, să ridic câteva întrebări de natură filosofică. Putem vedea armonia şi echilibrul unei bodegi IRL ca o posibilă rezolvare a dihotomiei paradigmatice a internautului, aşa cum a fost ea surprinsă Bl4g4 în alternanţa Facebook-Twitter? (semicopyright Dumi68 de pe Internet). Pe de altă parte, dacă Borderlands 2 va suferi o amânare pentru a fi transformat într-un shooter trendy pe ture, să ştiţi că 2K Games mi-a furat ideea! Jos corporaţiile! Hai cu anarhia!

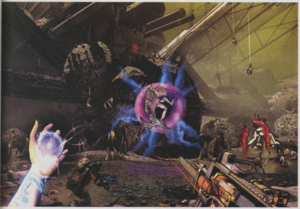
Tir cu frigider şi bază pe lună

Cum tot a venit vorba de corporaţii şi anarhişti, în caz că nu aţi terminat primul Borderlands şi armele nu v-au distras atenţia de la firul epic (şi visceral, sorry, Zombie, nu m-am putut abţine, promit că e ultima dată), pe care doriţi să-l descâlciţi singurei, urmează un SPOILER. Dacă nu doriţi să vă stric finalul, Borderlands 2 apare la toamnă, va fi un shooter/RPG cu mai multe arme şi spaţiu de manevră decât predecesorul său, vor fi patru personaje noi (cinci dacă îl punem la socoteală pe cel care va fi introdus printr-un DLC post-lansare), gata,











ați aflat tot ce am de spus cu adevărat despre Borderlands 2, puteți da pagina. Restul, continuați pe barba voastră. Așadar, cei patru aventurieri din Borderlands întâiul au reușit să pătrundă în vestitul Eridian Vault, dar Handsome Jack, un viitor corporat până în măduva oaselor, și-a arogat meritul și astfel a reușit să pună gheara pe Corporația Hyperion și, prin extensie, pe întreaga planetă Pandora. Mai apoi, ca orice corporat cumsecade, a pornit o campanie de industrializare forțată a planetei și, tot prin extensie, de exterminare a coloniștilor recalcitranți. A, și v-am spus că nenorocitul are o bază în formă de H pe Luna Pandorei? Drăguț, îmi va face o foarte mare plăcere să conduc glorioasa revoluție împotriva acestui tătuc corporat cu bază pe Lună. Borderlands 2 debutează la aproximativ cinci ani după evenimentele din primul joc, iar jucătorii își vor începe cariera în arenă, luptând pe viață și pe moarte pentru a câștiga un turneu gladiatorial organizat de Handsome Jack. Desigur, veți câștiga turneul, dar Jack, ca orice antagonist cumsecade, speriat că noii campioni îl vor depăși la capitolul popularitate, își încalcă cuvântul dat și, în loc de premiu, veți primi una după ceafă și un somnic reconfortant în mijlocul pustietății. Unde veți fi descoperiți și salvați de către Gardianul din primul joc, care vă va informa că misiunea voastră cosmică este eliminarea lui Handsome Jack din peisaj. Personajele din primul Borderlands n-au fost uitate și își vor face apariția și în sequel, pe post de prizonieri ai frumosului Jack. Prizonieri pe care tot voi va trebui să-i eliberați din ghearele megalomanului.



Într-una dintre expedițiile mele de jaf și documentare pe internet, am dat peste un citat interesant, atribuit lui Steve Gibson, vice-președintele Gearbox. Nu știu dacă mi se permite să reproduc citatul exact (n-am fost prezent la Gamescom 2011 și nu prea pot păcăli un judecător că l-am auzit din întâmplare, când mă „odihneam" lângă standul Gearbox cu un stetoscop pur decorativ, jur!), dar vă pot spune cu siguranță că planurile companiei pentru Borderlands 2 includ un scenariu optimist în care lead designerul și scenaristul jocului vor fi încuiați în aceeași cameră și obligați să... colaboreze. De aici se pot deduce două lucruri. Mai marii Gearbox se distrează și obțin profit organizând lupte ilegale între angajați, iar jocurile sunt doar o fațadă (cum sugerează Duke Nukem Forever). Sau, dacă nu sunteți fanii teoriilor conspirației sau ai filmelor de acțiune din anii '80 - '90, cred că Steve Gibson a utilizat o figură de stil pentru a ne sugera că, de data aceasta, va exista o colaborare mai strânsă între cei care fac jocul și cei care scriu povestea. Sincer să fiu, n-am prea fost atent la poveste. Întotdeauna am fost de părere că unele dintre cele mai obiective review-uri pentru un joc oarecare sunt preview-urile sequel-urilor. Trebuie să aștepți ceva mai mult, dar merită. Cum altcumva aș putea să vă ațâț dacă nu critic puțin neajunsurile tătânelui. Și n-o spun doar eu, o spune însuși Steve Gibson, care a recunoscut într-un interviu că „sistemul de quest-uri ar putea fi îmbunătățit". Și îmbunătățit va fi în Borderlands 2, căci ni se promite o lume mai mare (cu foarte puține ecrane de încărcare) și mai detaliată și un storyline mai bine închegat, cu quest-uri secundare cu mai multă cărniță narati-





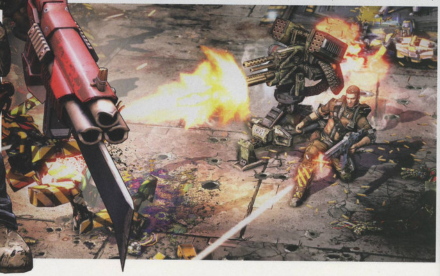




vă pe oase și mai adânc înfipte în context. Și același umor dement care m-a făcut să râd cu gura până la urechi, deși în jurul meu se întâmplau grozăvii demne de cel puțin șase documentare pe Discovery. Să fie primite.

Patru pentru Pandora

Cei patru voinici din primul Borderlands sunt prizonierii lui Jack, deci indisponibili pentru o nouă aventură pandoriană. Îi veți revedea, îi veți ajuta să evadeze din temnițele hi-tech ale Frumosului Jack, dar de controlat veți controla patru personaje noi. Pardon, cinci, căci regulile nescrise ale negoțului de jocuri menționează clar că trebuie să păstrezi ceva și pentru un sfântuleț de DLC post-lansare. În cazul lui Borderlands 2, acel ceva este un personaj jucabil oferit gratuit legiunilor de entuziaști care vor precomanda jocul. Sau, cel puțin așa am înțeles eu de prin interviuri. Revenind la cele patru personaje standard, comune tuturor versiunilor jocului, ele sunt Axton, Maya, Salvador și Zer0. Încep cu Axton, omul cu Turela,







căci el ar fi corespondentul lui Roland (Soldatul din primul joc). Urmează Maya, Sirena, o domnişoară interesantă cu abilităţi oarecum asemănătoare cu ale Sirenei din primul. Abilitatea ei specială este Phaselock, o şmecherie tehnovoodoo care-i permite să blocheze inamicii într-o dimensiune paralelă împiedicându-i să lupte pentru o perioadă. Al treilea pe listă este gunzerker-ul (hehehe) Salvador, piticul solid şi bărbos pe care îl puteţi admira în majoritatea materialelor promoţionale (artworks, trailere etc.). Se zvoneşte că steroizii sunt de vină pentru asemănarea izbitoare dintre el şi un dwarf din fantasy-urile clasice. Salvador este noul şi îmbunătăţitul Brick. Dar, spre deosebire de impulsivul Berserker botezat Brick, care în desele momente de furie împărţea pumni în stânga şi-n dreapta ca un fierar pe prafuri, abilitatea specială a lui Salvador este Dual-Wield-ul (aplicabil tuturor armelor din joc). Ultimul, dar nu cel de pe urmă, este Asasinul Zer0, un soi de ninjalău futurist. Mă pregăteam să îl compar cu lunetistul Mordecai, dar aş fi fost destul de departe de adevăr. Dacă Mordecai prefera lupta de la distanţă şi prefera confortul psihologic pe care doar o lunetă cu factor de zoom din două cifre ţi-l poate oferi, arma de suflet a asasinului Zer0 este o sabie ultratehnologizată. Abilitatea lui specială este Deception (invizibilitate), o şmecherie care-i permite să se deplaseze neobservat pe câmpul de luptă şi să-şi surprindă inamicii cu o serie de lovituri bine plasate (cât timp Zer0 foloseşte Deception, punctele vulnerabile ale inamicilor sunt afişate cu albastru). Pentru a distrage atenţia inamicilor, Zer0 se foloseşte de o imagine holografică a sa. Cred că nu mai e nevoie să spun că Zer0 mi se pare cel mai interesant personaj, deşi, cel mai probabil (fiindcă Brick a fost personajul meu favorit în Borderlands), o să joc cu Salvador. Personajul cu numărul cinci, Mechromancer, care va fi lansat la vreo două-trei luni după apariţia lui Borderlands 2 pe piaţă, va fi o misterioasă femeie/cyborg cu abilitatea de a controla câţiva roboţei, printre care şi infamul D374-TP (got it? Death Trap).

Pentru a se asigura că miliardele de arme (da, producătorii se laudă că în sequel vor exista mult mai multe arme decât în primul Borderlands, ceea ce nu poate decât să mă bucure, căci într-un asemenea joc loot-ul este crucial) vor fi folosite, cei de la Gearbox vor încerca să ne ofere o provocare pe măsura arsenalului îmbogăţit. Ni s-a spus, de exemplu, că noii „locuitori" ai Pandorei vor fi ceva mai inteligenţi. Bineînţeles, vor exista şi uscături (vă aduceţi aminte de Psychos?), care vor face tot posibilul să ajungă în bătaia armelor voastre, pentru că asta e ocupaţia lor de bază, dar, în general, inamicii se vor adapta





mai bine condiţiilor de luptă şi ni se promite că vor folosi peisajul în favoarea lor şi vor da dovadă de mai mult simţ tactic (se vor retrage... tactic atunci când sunt aproape de moarte, vor încerca să vă flancheze, vor lucra împreună şi, în general, vor profita de peisaj pentru a vă face să transpiraţi măcar puţin pentru loot-ul generos).

Toamna se numără loot-ul

Cam atât despre Borderlands 2, unul dintre puţinele shootere pe care pot spune că le aştept cu mare interes, mai ales după ce producătorii s-au prins în sfârşit că au ceva de câştigat şi de pe urma PC-ului. Drept urmare, ni s-a promis că versiunea pentru PC va avea o interfaţă proiectată special pentru bătrâna cutie cu mouse şi tastatură, başca vreo câteva opţiuni a căror lipsă îi scoate din minţi pe cei obişnuiţi să umble puţin prin meniuri înainte să se arunce în joc. Ştiţi voi, chestiuni mărunte, dar cu un impact major. Un slider pentru Field of View, meniuri optimizate pentru mouse, o opţiune pentru V-Sync, suport pentru rezoluţii înalte, posibilitatea de a dezactiva Mouse Smoothing (pe care eu unul îl urăsc de moarte), suport pentru multiplayer în LAN (wow!), un sistem de matchmaking ceva mai acătării şi aşa mai departe. Pe scurt, ni se promite că se (sau s-a) va acorda mai multă atenţie decât se obişnuieşte în ultimul timp versiunii pentru PC. Încă un motiv să aştept luna septembrie, când Borderlands 2 va vedea lumina zilei pe toate platformele (X360, PS3 şi PC). Până atunci, vă urez loot plăcut în Diablo 3.

■ cioLAN



MASS EFFECT 3

Efectul maselor de manevră militară asupra jocurilor

Mass Effect 3 a fost promovat pînă peste poate, pe toate canalele posibile. Mai mult, încă înainte de lansare, sumedenie de editorialiști au scris despre cît de meseriașă este trilogia Mass Effect, prezumînd închiderea apoteotică a acesteia. Fanii (sau dușmanii) au supraîncălzit secțiunile de comentarii de pe diversele site-uri și forumuri de profil. În general, senzația pe care mi-a lăsat-o a fost una de scîrbă: „mult zgomot pentru nimic!", mi-am spus. Marketing excesiv, purcoi de bani aruncați pe promovare – asta înseamnă de cele mai multe ori că în produsul propriu-zis s-a investit mult mai puțin decît se putea și ar fi fost nevoie.

Și, sincer, înainte de a primi jocul la test, chiar am crezut cu tărie că Mass Effect 3 se va dovedi a fi un mare fîs. Pe ce mă bazam în această presupunere? Pe Mass Effect 2.

Primul joc al seriei mi-a plăcut aproape mult. Da, era un action RPG nu foarte dotat în nici o direcție, dar simpăticuț în toate ale sale. Ideile erau binicele, prospătuțe cît de cît, erau și întoarceri de situație acceptabile, personaje cît de cît interesăntuțe, grafica bunuță, gameplay-ul bazat excesiv pe cover și nu extrem de inventiv în ce privește designul de nivel, armele cît se poate de aproape faine. Întregul joc părea să spună că este doar un început, o inițiere un pic șovăielnică într-un nou univers sci-fi destul de oarecum promițător destinat explorării de către gamerii casual.

Și pe bune că am crezut că seria va evolua. Adică, așa eram obișnuit de pe vremuri: primul joc dintr-o serie era mai simpluț, poate mai slăbuț, iar următoarele încercau, măcar, să îmbunătățească rețeta – nu foarte rar fără succes. Ei bine, Mass Effect 2 nici măcar nu a părut să trădeze un minim efort de a duce mai departe ideile bune introduse de primul ME, indiferent care ar fi fost acelea. ME 2 a fost, după mine, o prostire a seriei, o simplificare stupidă, lipsită de idee, de nerv, de pasiune. Partea de RPG a fost simplificată și mai mult, dialogurile la fel, personajele au părut bidimensionale (nu grafic...), designul de nivel a strălucit prin lipsa de varietate și provocări, alături de care coverul a distrus și mai mult


N7



Oh, Miranda...



componenta de shooter și de action din joc. Povestea... ugh... Tot ce am ținut minte din ME2 a fost calitatea costumului purtat de personajul Illusive Man – de altfel, cam singurul care merita atenție din jocul cu pricina.

Sincer, produsele Electronic Arts nu m-au mai încălzit la suflet cam de multișor, iar involuția seriei Mass Effect nu mă făcea să aștept nimic mai mult decît un joc mediocru, adaptat maselor de jucători de consolă, mainstream pînă la os, lipsit de orice scînteie, enervant pe ici, pe colo, prin locurile esențiale.

Ficțiuni speculative

Și, credeți-mă, de enervat m-am enervat încă din momentul în care am rulat demo-ul lansat pentru Mass Effect 3. Cînd am văzut cum arătau și funcționau Reaper-ii, mi-am zis că iar au furat ăștia de la Bioware ceva de la alții – în cazul de față H.G. Wells cu al său binecunoscut roman „Războiul lumilor". Marțienii lui Wells foloseau o rază ucigașă - „heat ray" - cu care rădeau orice, nimic nu le stătea în cale. Sunetul scos de marțieni era unul aparte, care îi caracteriza, îi identifica, îi preceda ca amenințare cumplită, de la mari depărtări. Exact la fel este și cazul cu Reaper-ii. Marțienii erau aproape indestructibili, întreaga carte a lui Wells fiind o suită de înfrîngeri ale oamenilor, neputincioși în fața unui inamic perfect necunoscut, aparent atotputernic, pe care, doar la sfîrșit, în Londra ruinată și moartă, ceva îi învinge. Spoiler minor! - exact la fel este și în Mass Effect 3, inclusiv partea cu Londra... Nu știu, să o iau de rău, să o iau de bine... Să zicem că Bioware au adus un tribut subtil geniului lui H.G. Wells și să o lăsăm așa.



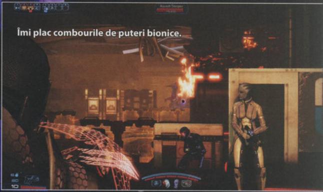
Ah, Normandy...

Dar, degeaba o las eu așa, că au ridicat-o înainte alții prea sus. Cel puțin în două locuri importante pentru presa de jocuri, indivizi aparent serioși au scris articole în care arătau că seria Mass Effect este o bornă kilometrică în Science Fiction, o sumă de idei și teme SF aduse pe cele mai înalte culmi ale imaginativului speculativ. Pe bune, în atîtea locuri am dat peste laude la adresa filonului SF din seria Mass Effect, încît nici nu mai știu ce să cred.

Una din ideile recurente era aceea că Mass Effect reușește să înfățișeze credibil tabloul de mari proporții al unui conflict galactic, cu toate speciile, rasele și facțiunile implicate. Mda, problema este că toată seria Mass Effect este antropocentrică și antropomorfică. Adică, totul se învîrte în jurul oamenilor, iar extratereștrii sînt exact ca oamenii sub aspect comportamental și cultural, cu minore diferențe fizice – toți bipezi, cu patru membre (două superioare, două inferioare), cap, două buzișoare, două țîțișoare... Adică, toată Galaxia aia e un fel de Eurasia, cu romani, mongoli, greci, englezi, ruși, turci ș.a.m.d., care interacționează sub măștile de mucava ale unui SF cu







Îmi plac combourile de puteri bionice.



Noroc cu Hajime Sorayama.



A zis cineva Portal?

extratereştri, dar păstrîndu-şi specificul uman în toate cele. Zău, nimic interesant aici. Nici o bornă kilometrică. Star Trek adus la zi – îmi place cum vorbesc toţi engleza.

Speculaţii despre ficţiuni

În general, ideea despre viitor a producătorilor Mass Effect chiar nu aduce nimic nou sau interesant. De fapt, m-a iritat încă o dată ceea ce eu am ajuns să numesc sindromul navei spaţiale. În marea majoritate a producţiilor SF de larg şi extrem de larg consum, viitorul e gîndit centrat pe călătorii intra şi intergalactice bazate pe nave spaţiale. Şi totul se învîrte în jurul resurselor – de unde apar şi războaie. Care se duc cu ditamai flotele de nave spaţiale. Iar accentul se pune pe Universul cunoscut, acelaşi în care materia necunoscută şi necercetată e vreo 80% după ultimele calcule. Adică, chiar pe Pămînt, pe lîngă noi, în noi, e vreo 80% materie despre care nu ştim nimic. Păi, pe asta o trecem la extratereştri?

Să vă spun ceva, doar din enervare. Extratereştrii aşa cum îi imaginăm şi îi aşteptăm de atîţia ani nu există. Şi asta dintr-un motiv foarte simplu: după un anumit stadiu de dezvoltare tehnologică/ştiinţifică, orice civilizaţie descoperă altceva decît căuta iniţial. Adică, în loc să descopere modalitatea de a face nave intergalactice, de a obţine energie ieftină şi multă, de a rezolva problemele ecologiei şi suprapopulării, dă, în căutările sale, peste altceva. Ceva fundamental. Dă peste structura realităţii şi a existenţei. Studiind Universul material pînă în măruntaiele lui, descoperă felul în care acesta este o simplă reprezentare a realităţii, cu reguli aparent imuabile, care devin maleabile, unelte folosibile de către conştiinţele ce au trecut de iluzia imediatului, palpabilului, cuantificabilului, comprehensibilului.

Mai pe scurt, la un moment dat, civilizaţiile trec de la fizică la metafizică, de la lucrul cu materia, la lucrul cu conştiinţa. Iar acolo nu mai trebuie nave. Acolo nu mai există continuumuri iluzorii spaţiu-timp. Acolo nu mai există galaxii sau Universul. Acolo nu există penurie de resurse, aşa cum înţelegem noi resursele. Acolo nu există conflicte – în orice caz, nu de înţeles pentru minţile noastre de acum. Acolo nu ştiu ce există, dar ştiu că de aceea nu vedem clasicele flote de nave prin spaţiu, sau pe Pămînt, de aceea Galaxia nu arată ca un mall supraaglomerat, aşa cum îl imaginează atîtea SF-uri – inclusiv Mass Effect. Pentru că extratereştrii nu mai apucă să devină extratereştri – pe drumul lor spre a deveni călători spaţiali, ei descoperă cum pot fi călători prin realităţi. Extratereştrii devin extrareali.

Spre mai uşoara înţelegere a acestei idei: căutînd să construiască o cetate care te face invincibil, oamenii au descoperit calculatoarele. Căutînd să ajungem în stele, vom descoperi întîi cum putem naşte Universuri.

Vă daţi seama că toată frăsuneala asta antropomorfă anglo-saxonă, cu Consilii Galactice, cu Ambasadori, cu armate, cu flote de nave, cu comerţ, cu resurse, cu roboţi, cu te miri ce tehnologii, din seria Mass Effect, este o idioţenie de SF clasic, plină de temele şi ideile fixe de care acest gen pare că nu va mai scăpa niciodată. Evident, există scrieri SF care au depăşit asemenea viziuni învechite ale viitorului (care sînt reîncălzite fără oprire din secolul al XIX-lea încoace). Dar acestea nu par să-şi fi croit drum către scenariul Mass Effect – şi atunci, vă întreb, de ce ar fi seria asta vreo bornă kilometrică în Science Fiction?







Vreo idee, fetelor?




For the best blue job in the whole Galaxy.

Vă spun de pe acum că Mass Effect 3 nu aduce nimic cu adevărat nou şi interesant la capitolul inventivităţii în acest sector de literatură/film/jocuri. Este o telenovelă SF în care se plînge şi la care se poate plînge.

Ex-queste

Personajele din Mass Effect-urile anterioare au fost trase pe margine de către autorităţi – erau incomode cum tot ţipau ele ca din gură de şarpe că sfîrşitul Galaxiei e aproape, că o să vină Reaper-ii şi o să facă prăpădul final ciclic (sic!) şi că ar fi mai bine să fim pregătiţi, cu toţii. Evident, Shepard şi oame... subordonaţii/prietenii/colaboratorii/iubiţii/iubitele lui au avut dreptate: abia ce a început jocul şi Reaper-ii prind să zboare la firul ierbii, adică la rasul planetei Pămînt. E de rău, nimeni şi nimic nu le poate face faţă, iar acesta este abia începutul sfîrşitului întregii Galaxii.

Shepard revine, astfel, la cererea publicului plătitor cu viaţa, în centrul luptei împotriva invadatorilor. Trimis să culeagă informaţii, descoperă că există o soluţie, ceva rămas din vremuri imemoriale, o şansă pentru a scăpa de Reaper-i. Cum era de aşteptat, din colbul prafului stelar de pe marginea drumurilor sale intragalactice, Shepard îşi ridică parte din numiţii subordonaţi/prieteni/colaboratori/iubiţi/iubite, adăugîndu-i grupului său operativ de cercetare şi luptă aflat la bordul celei de-a doua nave Normandy. Cu care va merge peste tot, în încercarea de a asigura o alianţă galactică extinsă care să ţină piept ameninţării Reaper-ilor.

Îmi este greu să numesc queste aventurile lui Shepard, ele sînt mai degrabă nişte simple misiuni. Sub aspectul structurii acestor misiuni, jocul nu este deloc un RPG, ci un FPS un pic mai stufos. Misiunile principale vin de la conducătorii luptei anti-Reaper-i, iar cele secundare sînt primite din auzite, în timpul deplasărilor lui Shepard prin Citadelă. Mda, nu e prea multă imaginaţie aici, mecanismul de joc pe care se sprijină povestea din Mass Effect 3 este simplu spre simplist, ceea ce m-a deranjat – mi s-a părut că Bioware a tăiat şi mai mult din substanţa seriei. Astfel, lipsesc aproape cu desăvîrşire misiunile secundare mai elaborate, eventual cele dedicate companionilor lui Shepard. Dar, poate că asta este normal, dat fiind că acum acţiunile şi gîndurile personajelor se desfăşoară integral sub clasica lozincă „totul pentru front, totul pentru victorie". Nu mai este loc pentru altceva.

Los Reaperos

De fapt, nu prea mai este loc nici pentru personaje. Toate, accentuez, toate sînt lipsite de trăsături aparte, de elemente de comportament mai detaliate, de un aport de idei şi exprimări care să le distingă. Absolut toate personajele sînt schematice, complet subsumate conflictului cu Reaper-ii – în care sînt conturate după reţeta clasică a filmelor de război de foarte proastă calitate. Conversaţiile, la fel: nimic, dar nimic interesant sau creativ, doar răsuflături lipsite de vlagă. Shepard este în continuare un fel de psihologul navei, care are numai două variante de răspuns în cele mai multe situaţii. Una este afirmaţia că trebuie să ne facem datoria, cealaltă că

nu a fost vina nimănui/ să ne gîndim la cei uciși, dar trebuie să ne facem datoria. Slab, foarte, foarte slab.

Pe de altă parte însă, ce nu a făcut jocul a făcut mintea mea. Mie mi-a plăcut destul de aproape mult primul Mass Effect și m-am cam atașat de unele personaje. Deși m-a enervat al doilea ME, m-am atașat și de cîteva din personajele aduse de acesta. Nu, scenariul și conversațiile nu au făcut destul pentru a mă apropia de eroii seriei. Dar, ceva, nu știu ce, din ceea ce m-a atras inițial la serie, m-a determinat să completez jocul în mintea mea, să fantasmez eu însumi asupra acestor personaje, să le dau prin puterea gîndului meu toate acele atribute și elemente de istorie personală pe care jocul le-a neglijat complet sau le-a înfățișat deficitar.

Așa am ajuns să țin (da, și mie mi se pare incredibil!) la unele personaje din serie, inclusiv din al treilea episod al acesteia. Există un oarecare suport oferit de joc pentru a te implica, dar folosirea sa de către mintea jucătorului depinde aproape exclusiv de dorința acestuia de a o face și de imaginația de care dispune. Altfel, jocul este sec, atît ca poveste, cît și în ce privește personajele. Eu însă, în mintea mea, l-am făcut mult mai fain, iar atașamentul față de unele personaje, pe care mi l-am indus cu bucurie, m-a făcut ca în momente de clasică și banală exploatare a emoțiilor noastre bazale – destul de dese în joc – să simt că mi se umezesc ochii și că particip cu intensitate la „drama" jocului. Probabil că mi-am reprimat excesiv în tinerețe atracția ascunsă pentru telenovele, iar acum plătesc pentru asta...

Trage!

De la începutul seriei Mass Effect, am fost deranjat de proiectarea jocului în jurul acțiunii de cover. Pur și simplu, majoritatea zonelor de luptă din serie au fost gîndite pentru folosirea cover-ului. Din păcate, lucrul acesta este mult prea vizibil, cu elemente de decor evident puse cu mîna spre a fi folosite pentru cover – adică destinate ascunderii după ele. Acest lucru, la care se adăugau sănătatea și scutul regenerabile, făceau din mare parte a luptelor din Mass Effect o formalitate repetitivă, lipsită de zvîc și imaginație.

Sînt bucuros să vă raportez că în Mass Effect 3 această deficiență a fost, în mare parte, rezolvată. Designul de nivel este de așa natură încît camparea în cover, întreruptă de mici sesiuni de tragere cu arma sau cu forțele bionice, nu mai este posibilă. De foarte multe ori, direcția din care atacă inamicul se schimbă frecvent, ești deseori flancat, uneori surprinzător. În plus, inamicii sînt mult mai ageri, fac mișcări rapide de evitare a tirului tău, folosesc bine cover-ul, la rîndul lor, și aruncă foarte precis cu grenade, uneori într-o cadență înnebunitoare. Mai mult decît atît, AI-ul folosește focul de acoperire și suprimare, obligîndu-te să stai în cover în timp ce o parte a oponenților vin spre adăpostul tău. Din fericire, cei doi membri ai party-ului tău fac dovada unei inteligențe pe măsura inamicului. Practic, în incredibil de puține situații a trebuit să-mi coordonez tactic camarazii – în general, cînd doream să fac combouri bionice împreună cu Liara T'soni.

Am jucat pe nivelul de dificultate Hardcore și pot spune că așa a și fost: o experiență pe alocuri traumatizantă, dar aducînd suficientă inteligență și varietate pentru a oferi satisfacții pe care mă obișnuisem să nu le

CURENTE ALTERNATIVE



Ceea ce avem din plin în Mass Effect 3 este homosexualitatea. Nu mă înțelegeți greșit, sînt un om care nu dă doi lei pe perceptele religioase în ce privește sexul, considerînd că asta este o chestiune ce privește pe fiecare în parte, atîta vreme cît se desfășoară cu acordul, ahem, explicit, al tuturor părților participante. Dar am, totuși, o problemă. În timp ce două femei care se sărută nu mă deranjează absolut deloc, dimpotrivă, vederea a doi bărbați tandri unul cu celălalt e de natură să mă facă să vomit. Nu e ceva voluntar, nu e ceva controlabil, este o reacție fizică pe care nu mi-o pot reprima, exact ca atunci cînd dau în mîncare peste ceapă fiartă – mi se face rău brusc, fără să pot face nimic împotriva acestei reacții.

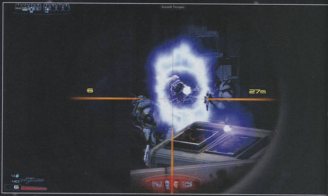
Deci, repet, nu am nimic împotriva homosexualilor atîta vreme cît sînt discreți. Nu am absolut nimic împotriva lor nici atunci cînd nu sînt discreți – dar reacția mea fizică de rău, de disconfort masiv este incontrolabilă. Or, în Mass Effect 3, jucînd cu Shepard bărbat, știind dinainte că jocul permite să te cuplezi cu un alt mascul, am fost, de fiecare dată cînd vorbeam cu un companion de același sex, foarte stresat. Mi-era teamă să aleg orice variantă de replică în dialoguri: dacă declanșez un filmuleț în care ăștia doi încep să se pupe și să se mîngiie? Pe bune, am fost stresat, la marginea silei, în multe dintre dialogurile cu companionii masculi din ME3 – și zău că asta, dacă nu eram un om destupat la minte, ar fi putut deveni începutul unei frumoase homofobii.

Unii ar putea spune că homosexualitatea este excesivă în Mass Effect 3 – pe lîngă potențialele relații cu băieții din propria echipă, Shepard mai aude și cîteva conversații de dragoste între persoane de același sex, pe acolo pe unde trece, prin Citadelă. Sincer, și mie mi se pare ușor exagerată partea asta, dar, stau eu și mă gîndesc, așa o fi în viața reală pe dincolo, prin Vest. Eu nu am ieșit niciodată din țară și nu am vorbit pînă acum cu un străin mai mult de 10 minute. De aceea, bănuiesc, asta este normalitatea pe dincolo, iar aici, la noi, avem prea mult capul băgat în propriul fund ca să ni-l mai introducem și în al altora. Nu?

Din această perspectivă, homosexualitatea din Mass Effect nu este o exagerare, ci doar o meritată instaurare a normalității într-o industrie indecent de inhibată și de heterosexuală, precum cea a jocurilor.

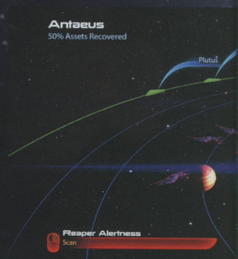








Şi eu m-am holbat.



mai aştept de la seria Mass Effect. Mi-a plăcut îndeosebi faptul că producătorii au făcut mult mai mult uz de oponenţi puternici capabili de şarje în interiorul dispozitivului tău defensiv. Un astfel de oponent este o bestie nu prea inteligentă, dar foarte puternică, care atacă frontal în luptă corp la corp, printr-un asalt de mare viteză. Ei bine, aşa ceva este de natură a schimba complet tabloul tactic al unei lupte – pe lîngă faptul că trebuie să te fereşti de focul de acoperire al inamicului, foarte puternic uneori, eşti obligat să îţi schimbi cu agilitate şi abilitate poziţia, ieşind din cover şi luptînd la mică distanţă, uneori corp la corp.

În tranşee i-o Banshee

Dar asta nu a fost de ajuns pentru producători. Au considerat, şi pe bună dreptate, că trebuie mai multă diversitate în provocările aduse de inamic, în special în categoria celor care te scot din cover. Şi, uite-aşa, au creat oponentul numit Banshee. Ar cam fi spoiler să vă spun ce sînt aceşti oponenţi. Dar cred că este important să vă transmit spaima greu măsurabilă pe care mi-au băgat-o în oase aceste Banshee. Cînd vedeam, sau auzeam una, pulsul mi se dubla!... Îmi îngădui să le trec în categoria celor mai tari oponenţi peste care am dat în vreun joc, în toată viaţa mea de pînă acum.

Au un scut (barieră) puternic. Au multă sănătate, pe care şi-o pot regenera din cînd în cînd. Au mai multe tipuri de atac, de la un strigăt care acţionează pe o anumită rază în jur, sugînd viaţa şi energia ta şi a companionilor tăi, pînă la globuri de energie pe care le aruncă înspre voi. Cel mai rău este cînd ajung lîngă tine şi te iau în braţe – te vor lăsa fără viaţă, de cele mai multe ori. Se deplasează destul de încet atunci cînd o fac convenţional, dar instantaneu atunci cînd se teleportează. Da, se teleportează din loc în loc pe cîmpul de luptă, ajungînd uneori într-o fracţiune de secundă la companionii tăi sau la tine – ceea ce înseamnă deseori decesul subit al victimei.

Adevărul este că deplasarea acestor Banshee este imprevizibilă. Chiar nu ştii clar ce vor face în clipa următoare. Dar este înnebunitor felul în care vin încet, inexorabil, către tine, în timp ce tu bagi cu disperare în ele tot ce ai ca muniţie, dai cu puterile bionice, arunci grenade şi ele tot vin, încet, dar sigur, pînă cînd încep o serie fulger de teleportări. Şoc şi groază, alergi ca dementul pe cîmpul de luptă încercînd să previi îmbrăţişarea lor mortală, încercînd să te protejezi de tirul inamicilor care le oferă suport, încercînd să mai strecori, din cînd în cînd, cîte o lovitură în direcţia acestei Banshee care vine, neiertătoare, terifiantă, către tine.

Per ansamblu, Mass Effect 3 mi-a oferit o



Steaua din frunte se va transforma în gaură neagră.



experiență de luptă mult superioară titlurilor anterioare ale seriei. Nu cred că aș putea folosi expresia „grinding plictisitor" relativ la combatul din ME 3, așa cum o puteam face în cazul primului Mass Effect, dar mai ales în cazul celui de-al doilea. Chiar dacă, pe alocuri, se aruncă asupra ta o grămadă de oponenți, lupta este deseori interesantă, variată, presupunînd îndemînare, ba chiar și un pic de gîndire. Aproape că aș spune că Mass Effect 3 se apropie de F.E.A.R. 3 sub acest aspect...

...dar nu o voi face

Iar asta pentru că există cîteva elemente care dăunează experienței de joc în luptă. Și pentru că tocmai



Minijoaca cu Reaper-ii

am menționat genialul F.E.A.R. 3, primul astfel de element pe care îl voi pomeni este folosirea roboților de asalt. Da, aceștia au fost introduși în cîteva locuri din joc, pentru a fi folosiți de Shepard ca suport pentru companioni. Ei bine, acești roboți sînt aproape invulnerabili și foarte puternici – ceea ce ar pune serioase probleme dacă ar apărea mult în joc (din fericire nu este cazul). Dar, senzația cu care am rămas este că roboții cu pricina nu se potrivesc natural în Mass Effect 3, sînt puși cu mîna, copiați din alte jocuri unde chiar au un rol tactic și oferă o experiență deosebită (F.E.A.R. 3 – vezi lupta de pe pod cu cele două elicoptere...), în încercarea nereușită de a oferi mai multă diversitate de gameplay.

Al doilea element negativ pentru experiența de luptă, după mine, ar fi legat de arme. Eu am parcurs Mass Effect 3 în maniera mea obișnuită de șutăreală, în general, și în seria asta în particular. Adică, alegînd un

MR. BOOTS > CPT. SHEPARD

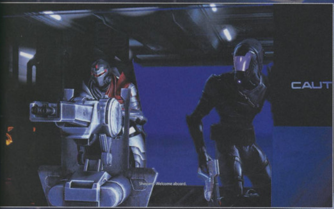
Deja sînt multe exemplele pe internet în ceea ce privește sursele de „inspirație"ale celor de la Bioware – una din cele mai penale mi s-a părut artwork-ul folosit pentru fața lui Tali. Google it, merită. Mă rog, exemple ar fi multe, dar eu vă voi vorbi despre ceea ce am observat eu însumi. În primul rînd, ar fi plagiatul nemernic după Star Control 2, despre care am mai pomenit. Apoi, ar fi „inspirația" copioasă din „Războiul Lumilor" al lui Wells – dar pe asta am catalogat-o deja ca „tribut" și am zis că ar fi de bine. În al treilea rînd, trebuie să le mulțumesc din inimă celor de la Bioware pentru că m-au făcut să-mi fie atît de dor de Anachronox, încît mi l-am cumpărat imediat după ce am terminat Mass Effect 3. Ha! și ce coincidență, taman atunci îl puseseră la vînzare băieții de la GOG, să le dea Dumnezeu sănătate și succes!

Da' ce-mi veni cu Anachronoxu'? Oho, RPG de inspirație japoneză, cu 2 companioni în party, puteri speciale cam ca în seria Mass Effect, minigames (ca în primul ME), Universul este amenințat de o rasă atotputernică, în party e un sintetic care capătă conștiință de sine, transportul se face prin relee amplasate pe cuprinsul Galaxiei, există un releu central care adăpostește un planetoid construit de o rasă străveche și misterioasă ... întocmai ca Citadela din Mass Effect. Ar mai trebui să vă pomenesc de faptul că planetoidul cu pricina este foarte important pentru venirea rasei de atacatori omnipotenți, și că se rearanjează periodic, iar Citadela, spre sfîrșit... dar asta ar fi spoiler.

Întreaga structură a jocului Anachronox este asemănătoare cu cea a seriei Mass Effect, ba, mai mult, și Anachronox era proiectat să fie trilogie, dar a fost un joc atît de bun încît nu a avut succes și producătorul a dat faliment. Lasă că mulți ani mai tîrziu, Bioware a făcut o combinație între Anachronox și Star Control 2, pe care le-a tîmpit și simplificat, a numit-o Mass Effect, i-a făcut reclamă de îmi vine să îmi vărs mațele cîtă am văzut, apoi a vîndut-o, deloc ieftin, la tîrtanu' majoritar care cumpără orice i se dă, cîtă vreme nu e prea bun pentru mintea lui obosită de nefolosință și educată cu televizorul, sau nici măcar. Amin!



De la stinga la dreapta: PAL-18, Grumpos Matavastros, Sly Boots







Banshee!!!...



Pușca cu lunetă Viper – folosită de mine tot jocul

ARTĂ CU SILA



Și pentru că tot am mai vorbit despre „împrumuturile" din alte părți, nu pot să nu observ cu cîtă neatenție s-au uitat Bioware la seria F.E.A.R.. Pe lîngă faptul că au preluat de acolo absolut neinspirat roboții de asalt, introducîndu-i în Mass Effect 3 fără nici un Dumnezeu, au considerat și că ideea cu secvențele cinematice interactive este foarte bună și trebuie „asimilată".

Poate vă amintiți ce înseamnă o secvență cinematică interactivă în seria F.E.A.R. – un intermezzo de tip flashback, în care te trec toate apele, îți crește tensiunea sangvină, iar senzațiile și trăirile pe care ți le induce drama sfîșietoare a personajului feminin central, Alma, sînt aproape o componentă de gameplay. În al treilea titlu al seriei, aceste flashbackuri capătă nu doar un rol în înțelegerea poveștii, ci îți oferă posibilitatea de a te folosi de trecut, creînd o punte de acțiune și interacțiune între acesta și prezent, sporind interactivitatea unui astfel de procedeu de depănare a story-ului.

Iac-așa apărură secvențele cinematice interactive în Mass Effect 3. Trec peste faptul că în însăși compoziția lor vizuală, în temele și tehnicile grafice folosite, ME 3 ia cu nerușinare din F.E.A.R., inclusiv prin includerea temei copilului „in distress" (duh!). Dar de ce nu au mers dracu' mai departe Bioware, dacă-i bal, bal să fie, de ce secvențele cu pricina din ME 3 sînt doar simple alergări cu încetinitorul după un copil, într-un spațiu sumbru, vag coșmăresc? De ce nu există cu adevărat un element interactiv în aceste vise ale lui Shepard, o funcție de gameplay, un rol în curgerea acțiunii?

Probabil pentru că Bioware le-a conceput mai mult ca fiind un element artistic, care, într-un mod sensibil și delicat, plin de sentiment și dramă, trebuie să ne înfățișeze frămîntările eroului nostru, suferința, tortura sufletului său în fața devastărilor suferite de lumea pe care o iubește atît de mult, simbolizată de copilul care trebuie să-i fie viitorul. Uoooo....keeeeyyyy..., am înțeles-o pe asta cu fiorul liric, dar, să dea dracu' dacă le-a ieșit. Pe bune, un rateu, o stîngăcie mai mare ca aceste secvențe cinematice pseudointeractive nu am mai văzut de mult, dacă am văzut vreodată. Într-un fel, halul incalificabil de prost în care Bioware a realizat acest „împrumut" cu pretenții artistice îi răzbună cu vîrf și îndesat pe meseriașii veritabili care au creat seria F.E.A.R..



Căpitanul sexului, plutonierul adjutant al iubirii

personaj din clasa Sentinel, dotat atît cu puteri bionice, cît și cu aptitudini tactice militare, care folosește cu predilecție pușca cu lunetă. Well, vă pot spune că a fost o adevărată plăcere să fiu Sentinel în Mass Effect 3: de cele mai multe ori am avut asupra mea numai o pușcă cu lunetă și atît, pentru a fi cît mai puțin îngreunat, astfel încît să-mi folosesc cu maximă eficiență puterile bionice. Deci, toate bune și frumoase, dar pușca aia cu lunetă a fost aceeași aproape de la începutul jocului și exact pînă la sfîrșit. Da, i-am pus toate upgrade-urile posibile, foarte repede în joc ajungînd cu ea la maximum sub acest aspect, adică aducîndu-mi arma la nivelul 5. Pînă la jumătatea jocului aveam maxate și cele două modificări pe care le-am ales pentru armă. Deci, mai mult de jumătate de joc m-am folosit de una și aceeași pușcă cu lunetă...

Și există un motiv foarte bun pentru asta. Bioware a creat armele excesiv de echilibrat, întocmai precum sînt echilibrate elementele ce definesc facțiunile într-un joc clasic de strategie în timp real. Armele din Mass Effect 3 au fost create cu aceeași obsesie pentru echilibru pe care o găsești într-un Starcraft! Adică, nu poți avea, măcar spre sfîrșitul jocului, o pușcă cu lunetă care să aibă simultan cadență de tragere bună, greutate mică și forță de distrugere mare. Nope, armele sînt atît de specializate, avînd cel puțin două dezavantaje dominante, indiferent cît ai upgrade-a la ele, încît sînt clase care sînt obligate, practic, să folosească o singură armă, tot jocul. Ca Sentinel, depinzînd enorm de greutatea armei, am fost obligat să o folosesc pe aceeași de cînd a





devenit disponibilă, o M-97 Viper.

Zău, am avut speranţa că, măcar după ce prind mai mult cheag la portofel, mai spre jumătatea jocului, o să pot să-mi iau o armă nouă, mai bună. Cel puţin, aşa am crezut cînd am văzut că există un stoc de armament special destinat exclusiv membrilor organizaţiei Spectre, printre care se numără şi căpitanul Shepard. În acel stoc se află şi o puşcă cu lunetă, extrem de scumpă – nu m-am putut atinge de ea decît în ultima treime a jocului.

Strîng eu banii necesari, dau un save şi cumpăr puşca respectivă cu lunetă. O iau în poligonul de tir (bună idee, ai în sediul Spectre un poligon în care poţi testa orice armă, upgrade şi putere) şi trag de cîteva ori cu ea. Ugh! Era foarte grea, avea cadenţă foarte mică de tragere şi un număr redus de cartuşe de rezervă. Upgrade-urile nu au îmbunătăţit mulţumitor caracteristicile acestei arme, astfel încît, deşi avea o putere de distrugere imensă, nu am cumpărat-o pînă la urmă, pentru că nu mi-era utilă în cîmpul tactic.

Deci, armele sînt mult, mult prea echilibrate. Chestia asta nu mă deranjează în primele două treimi ale jocului, dar, către sfîrşit, cînd gluma se îngroaşă rău de tot în luptă, ar fi prins bine la feeling şi la experienţa de joc să pot pune mîna pe o puşcă cu lunetă aproape nesimţit de bună. Este drept că pot găsi o justificare în opţiunea producătorilor de a face armele aşa. Este vorba de partea de multiplayer a jocului, în care, fireşte, este necesar un echilibru în ce priveşte caracteristicile armelor. Dar, din păcate, Bioware a extins un concept de multiplayer asupra secţiunii de singleplayer, unde nu este în întregime funcţional.

Dacă producătorul ar fi ţinut cont de faptul că experienţa de joc din singleplayer este prin natura ei diferită de cea de multi, lucrul acesta s-ar fi reflectat şi asupra armelor şi posibilităţilor de upgrade ale acestora, care trebuie să fie măcar un pic dezechilibrate, în ultima treime a jocului, pentru a da senzaţia de evoluţie, de dinamică de gameplay, proporţională cu creşterea provocărilor din joc. Cel ce joacă de unul singur trebuie flatat, chiar şi un pic, odată cu parcurgerea jocului – o armă puternică, o armură pe măsură sînt exact ingredientele potrivite în acest scop (ceea ce îmi aduce aminte că am stat în aceeaşi armură apoape tot jocul – una cu temă Dragon Age – şi nu mi se pare normal faptul că nu prea aveam de ales, ca Sentinel).

În schimb, opinia mea este că puterile bionice, în special, era necesar să fie foarte bine echilibrate. Un mic avantaj adăugat la parametrii acestora şi jocul ar fi fost perturbat puternic, făcîndu-te prea puternic. Iar asta pentru că folosirea puterilor bionice nu cere tot atîta îndemînare precum armele – multe puteri sînt pasive, iar unele produc „proiectile" energetice care urmăresc ţinta, deci, presupun un simplu clic de mouse, fără a necesita o mecanică de joc de precizie, decît atunci cînd eşti atent să faci un combo bionic. Din fericire, puterile bionice sînt bine echilibrate – ceea ce nu ar fi trebuit să se întîmple în aceeaşi măsură şi cu armele.

Butonul de lipici

Un alt element negativ la capitolul luptei este butonul unic pentru alergare/cover/activare. Practic,



Star Control 2 – arată familiar?





Al meu Shepard.







Bioware a hotărît să simplifice și mai mult simplitatea și a atribuit tastei Space trei comenzi de importanță capitală, ce se activează contextual, în funcție de poziția ta față de punctele de cover sau de dispozitivele ce pot fi activate. Dacă ești suficient de departe de acestea, tasta Space dă comanda de alergare.

De aici, evident, a început pentru mine un întreg găinaț de experiență de joc. În foarte multe spații de luptă nu puteam alerga, fiindcă, la apropierea de punctele de cover, mă „lipeam" imediat de diversele obstacole menite să-mi asigure protecția. Atîta doar că, deoarece fugeam de inamic, înseamnă că eram cu spatele la el

PRESA...

Mi se pare important să vorbesc aici și despre reacțiile deșteptate de Mass Effect 3, atît în presa de gaming internațională, cît și în rîndul jucătorilor. Iar asta pentru că un astfel de titlul încetează a mai fi un simplu joc și devine un fenomen – și n-o luați ca pe o laudă, ci ca pe un simptom al bolilor de psihic și economic colectiv al industriilor media.

Vorbind despre publicații: ceva este în neregulă. Adică, seria Mass Effect a avut parte de o prezență media consistentă, prin materiale editoriale ce atingeau diverse aspecte ale sale, cu ceva timp înainte de lansarea încheierii trilogiei. Printre acestea au fost diverse articole care ridicau în slăvi, spre exemplu, calitatea temelor Science Fiction propuse de serie, dar și alte elemente lăudate mult mai mult decît își avea rostul. Practic, simultan cu o campanie de marketing masivă a Electronic Arts, centrată pe Mass Effect 3, apăreau articole conexe seriei. Ca ciupercile după ploaie. Ca la comandă. Și semnificativ apreciative, deși fără multă substanță.

După lansare, review-urile. Și notele. Imense. Prea multe maxime. Pe bune, după ce am terminat Mass Effect, stau și mă întreb cum este posibil ca un asemenea joc să fi luat atîtea note atît de mari. Și nu am decît două explicații. Prima este că editorialiștii din publicațiile semnificative la nivel internațional au prestat la comandă. Îmi permit să lansez ipoteza că banii au influențat note și review-uri. Iar dacă nu e vorba de bani, mai rămîne o singură explicație: avem de-a face cu o schimbare de generație și paradigmă în publicistica de jocuri. Adică, editorialiștii, redactorii sînt pur și simplu mai ignoranți și mai nepretențioși. Se mulțumesc cu puțin și prost. Dar, atunci cum se face că sar ca lupii pe alte jocuri, de același nivel calitativ precum un Mass Effect 3, dar care nu au în spate pe Electronic Arts sau alt distribuitor major? De ce aplică standarde duble? Să înțeleg, atunci, că ipoteza mea conform căreia standardul lor e unic și a scăzut în ultimul timp e falsă – și că tot despre bani este vorba?

Pe scurt, opinia mea este că majoritatea presei de jocuri a mințit cu nerușinare despre Mass Effect 3 și că la mijloc sînt bani. Mulți. Bani care nu au intrat în producția unui joc mai bun, ci s-au dus pe marketing. Pentru că un joc bun, finanțat prin mijloacele clasice, duce la faliment un producător, dacă nu are parte de marketing masiv. Mult mai bine se descurcă un titlu prost sau mediocru, dar cu marketing cît casa, capabil de a cumpăra opiniile jucătorilor importanți din presa de profil. În fenomenul Mass Effect 3 avem indubitabila confirmare a minciunii gigantești în care se bălăcește o industrie porcită tot mai mult de bani. De acei bani care nu au absolut nimic de a face cu pasiunea noastră pentru jocuri.







... ŞI JUCĂTORII



Dar nici cu jucătorii nu îmi este ruşine... Aşadar, pe Metacritic, făcînd o medie a celor trei platforme (PC, Xbox şi PS3), nota presei este 91,6/100. Clar, complet în afara realităţii. Dar, înainte de a da cu piatra, hai să ne uităm la notele date de jucători. Media celor trei platforme: 4,16. Ugh! Clar, complet în afara realităţii, ba chiar mult mai mult decît a făcut-o presa. Deci... avem opuse: minciuna (presupusă a) presei şi subiectivismul galopant al jucătorilor.

Despre care subiectivism aş spune că, în multe cazuri, este şi militant. Să vă explic. O parte din cei care au dat note apropiate de zero barat lui Mass Effect 3 au fost jucători hardcore de RGP-uri, dornici să lovească în Bioware-ul actual, care a trădat penibil cauza genului pe care l-a îmbogăţit anterior cu opere precum Baldur's Gate sau Neverwinter Nights, hai să punem aici şi Star Wars: Knights of the Old Republic. Alţii sînt cei care nu au fost în mod acut coafaţi de diverse chestiuni din Mass Effect 3, în special povestea şi finalurile.

Ceea ce ne aduce la o întrebare de bun simţ. Cum poţi avea pretenţia ca opinia ta de jucător să aibă o putere asupra deciziilor de design ale unui producător, atunci cînd faci tot ce se poate pentru a-ţi pierde complet credibilitatea? Adică, atunci cînd arunci cu note şi aprecieri evident stupid părtinitoare, doar pentru a-ţi îngroşa pumnul cu care vii din fundul grădinii ca să-l proiectezi în falca producătorului/distribuitorului. Sînt multe de reproşat presei de profil, dar nici jucătorii care se manifestă public în acest fel nu sînt cu nimic mai buni, dar mai ales mai puţin nocivi, decît criticii pe care ne-am obişnuit să-i numim profesionişti.

În plus, presiunea publică, nemaiîntîlnită pînă acum, a fanilor care cer ceva destul de nelămurit – schimbarea, adăugarea, ce? – legat de finalurile Mass Effect 3, nu este de natură a face un bine industriei. Reacţionînd ca nuntaşii care cer tarafului o anumită melodie, pe care o răsplătesc cu o bancnotă lipită cu flegme pe fruntea artistului, astfel de fani nu fac decît să îngreuneze condiţia creatorului în industria jocurilor – şi aşa oprimat sub straturi groase de decidenţi care nu au nimic de-a face cu gaming-ul. Din asta nu poate să iasă decît ceva rău: prudenţă excesivă, conformism şi tentative întotdeauna cancerigene de a veni (şi mai mult) în întîmpinarea aşteptărilor clienţilor majoritari. Adică reţeta de succes a semitîmpeniilor care ni se vînd ca jocuri.



şi, deci, cînd mă lipeam de un cover, o făceam de partea „greşită" a acestuia, adică cea expusă către cei care mă fugăreau sau trăgeau de mama focului după mine.

Doamne, Maică Preacurată, Iisuse Hristoase şi Sfinţi Apostoli! Martori îmi sînteţi cîte blesteme mi-am strivit în scrîşnet de măsele, în timp ce încercam disperat să fug de lîngă o Banshee sau o brută ce mă ataca corp la corp – şi tot ceea ce obţineam era o înnebunitoare serie de cretine intrări în cover, de partea greşită a baricadei... Iar pentru a adăuga insulta la rănile primite în astfel de tentative nefericite, producătorii au introdus şi posibilitatea de a te deplasa automat între punctele apropiate de cover, ţinînd apăsată tasta Space şi folosind butoanele de direcţie la deplasare. Evident, asta nu a făcut decît să mă ducă din cover în cover, obsedant şi înnebunitor de „de partea greşită a baricadei", atunci cînd încercam să alerg.

Groaznic. Groaznic. Groaznic.

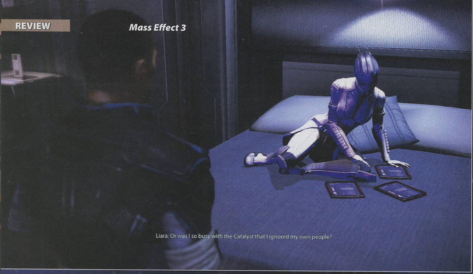
Puţină istorie

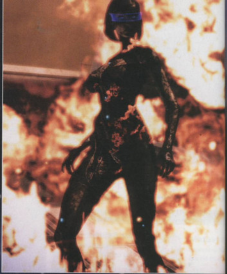
Seria Mass Effect, încă de la început, avea şi o componentă de căutare şi colectare de resurse şi artefacte. În primul titlu al seriei acest tip de acţiuni presupunea coborîrea pe o planetă, unde Shepard şi cei doi companioni ai săi erau debarcaţi la bordul unui vehicul blindat. Numit M35 Mako, acesta era dotat cu un tun şi o mitralieră, putînd fi folosit în luptă. De altfel, pe harta disponibilă pentru explorare pe suprafaţa fiecărei planete, întotdeauna se găsea cîte un grup de inamici, uneori chiar misiuni în sine fiind disponibile pe această cale. Armele de pe Mako îşi găseau des de lucru în curăţarea de oponenţi a anumitor zone de pe o hartă planetară – prea des chiar, şi repetitiv, fără multă variaţie în acţiunile numeroase de prospectare şi colectare a resurselor.

Cu toate acestea, erau misiuni în care folosirea acestui vehicul era mult mai interesantă, iar designul de nivel era anume gîndit pentru lupta de blindate action arcade. Sincer, mie mi-au plăcut foarte mult astfel de misiuni din primul Mass Effect şi am sperat din toată inima că vom avea parte de o îmbunătăţire a conceptului în cel de-al doilea Mass Effect. Din păcate, nu a fost să fie.

Ceea ce au decis producătorii a fost să copieze cu nesimţire sistemul de explorare planetară din Star Control 2. Din păcate, la vremea la care am scris review-ul la ME2, am uitat acest lucru, căci aş fi făcut urît de tot în articol. Din fericire, mi-a adus aminte cioLAN de acest crîncen plagiat, aşa că fac spume la gură aici pe această temă. Şi spumele sînt cu atît mai pline de bulbuci, cu cît copia din Mass Effect 2 a fost mult mai proastă decît originalul. Adică, totul nu era decît o plimbare cu cursorul mouse-ului pe o planetă care se rotea, repetitiv, mereu la fel, în căutarea resurselor detectate de scaner. În Star Control 2 era o întreagă acţiune această scanare a planetei, făcută cu un vehicul care avea echipaj, ce începea să scadă numeric dacă dădeai peste radiaţii/lavă/acid/fulgere/forme de viaţă ostile, pe care te străduiai să le eviţi sau să le distrugi cu armele de la bord – un minijoc foarte reuşit şi deseori captivant.

Ups, dar, staţi aşa, că şi cu Mako-ul din primul ME ajungeai pe planete cu probleme de mediu, periculoase pentru echipaj, foloseai armele din dotarea vehiculului... Bun, putem, deci, conveni că Bioware a furat din Star Control 2 atît pentru primul Mass Effect, cît şi pentru cel









de-al doilea. Din păcate, în al doilea a făcut-o atît de lipsit de vlagă, imaginație și atractivitate, încît am regretat de zece ori mai mult dispariția iubitului meu Mako și a incursiunilor sale planetare.

Mai bine și mai rău

În cel de-al treilea Mass Effect există în continuare misiuni de prospectare și colectare, la care se adaugă cele de transport refugiați și de interceptare a trupelor aliate, dar acestea sînt simplificate față de cele din al doilea ME, deși folosesc un sistem similar. De data aceasta scanarea se face mult mai rapid, totul este o simplă formalitate, repetitivă, e drept, dar scurtă și prea puțin deranjantă.

Partea de provocare a acestor misiuni a fost însă mutată altundeva – în sistemul solar explorat. Astfel, cu un clic dreapta, vei iniția o scanare de către nava Normandy a unei porțiuni din spațiul înconjurător, în care se pot găsi diverse obiective de interes, inclusiv pe planete. Problema este că, la fiecare scanare, Reaper-ii te detectează cu tot mai mare acuratețe, astfel încît, la un moment dat, navele lor vor invada sistemul solar în care te afli și vor încerca să prindă Normandy din urmă. Așa începe un joc infantil, dar semiagreabil, de-a șoarecele și pisica, prin sistemul solar. Nu am apreciat această tentativă de minijoc, lipsită de imaginație și varietate.



Iluminare

Sincer, puțin mă interesează faptul că grafica din Mass Effect 3 nu este de ultimă generație. Important este că slujește impecabil materia jocului. Totul este bine modelat și decent texturat, iar lumina și efectele de lumină prind deseori prim-planul unei scene, într-un mod plăcut și inspirat, fără excese supărătoare de bloom și HDR. Pe alocuri, priveliștile sînt monumentale, impresionante. Am admirat felul în care producătorii au putut da iluzia imensității, atît a spațiilor, cît și a oponenților Reaper-i. Vizual, Bioware a creat cu succes o galaxie în război, iar la asta au contribuit și cîteva secvențe cinematice de excepție. Este adevărat că animația anumitor posturi și acțiuni ale personajelor poate părea ușor hilară uneori, dar acest lucru nu mi s-a părut atît de important, ori stînjenitor, încît să afecteze experiența de joc.

Cuvinte de laudă am și pentru sunet, voci și muzică. Toate efectele sonore sînt impecabile, bine echilibrate ca volum și conținut armonic – niciodată nu se ajunge la hărmălaie, fiecare sunet se distinge, avînd și o bună amplasare tridimensională în spațiul sonor al jocului. Mi-a plăcut voice acting-ul din Mass Effect 3, dar, din nefericire, scenariul și dialogurile nu l-au pus în valoare – banalitatea lor a molipsit inevitabil și interpretarea artiștilor care au făcut vocile. Pe de altă parte, coloana sonoră a jocului a fost încă o dată la înălțime, cu piese de muzică electronică pe care nu mă sfiesc să le recomand pentru audiția independentă a coloanei sonore din Mass Effect 3, care se susține foarte bine și în afara jocului, cum este cazul cu muzica întregii serii, de altfel.







O iluzie

Cu Mass Effect 3 am pățit ceva similar cu ceea ce li se întîmplă celor supuși la experimente de privare de senzații. După o vreme, scufundați în apă la temperatura corpului, în întuneric, fără nici un sunet sau vibrație, în absența oricăror mirosuri, subiecții unor astfel de teste încep să halucineze – lipsit de stimuli, creierul și-i creează singur. În absența oricărei consistențe a dialogurilor, poveștii, personajelor, deciziilor, am început să dau eu însumi consistență acestor elemente ale jocului, în închipuirea care mi-o lua razna prin spațiu, dintr-un atașament greu justificabil pe care l-am căpătat față de seria ME, parcurgînd primul său titlu, dar și pentru că mi-a plăcut mult personajul Illusive Man din al doilea Mass Effect, în care acestuia i se construia o aură agreabilă de mister, perfect dublată de magia unui caracter imprevizibil, ale cărui motivații păreau să ne scape în permanență.

Blestem însă! Și pe bietul IM l-au făcut una cu praful stelar, atribuindu-i acțiuni și reacțiuni de antagonist clasic de Hollywood prost, dimpreună cu discursul plictisitor aferent. Păcat că Bioware au folosit ochiul cel cu albeață cînd s-au uitat în opera lui Wells, Războiul Lumilor. Altfel, ar fi găsit acolo dramatism de bun simț, nu dramoletă scremută ca în ME 3, ar fi găsit personaje vii, interesante (tînărul artilerist, pastorul, povestitorul însuși etc.), dar și instantanee memorabile ale sacrificiului în lupta împotriva extratereștrilor (youtube search: jeff wayne war of the worlds thunderchild; de fapt, merită citită cartea, apoi căutată versiunea muzicală a lui Jeff Wayne).

Spoiler! Am avut de luat cam două decizii adevărate în Mass Effect 3, și doar una din acestea majoră. În rest, cam orice aș fi făcut, ajungeam la aceeași situație: finalurile alternative nu sînt activate prin suma deciziilor și acțiunilor tale de pe parcursul jocului. Nope, finalurile depind strict de o alegere pe care o faci taman la sfîrșit. Boooooooo!!! Bun, deci, cum ar veni, totul este de formă în joc, doar pentru a asigura dinamica aparentă a acestuia – Mass Effect 3 nu este decît un shooter cu vagi tente RPG.

Niște sfîrșeli

Însă partea cu adevărat crîncenă stă tocmai în aceste finaluri. Reacția majorității jucătorilor a fost virulentă, finalurile par să fi nemulțumit pe toată lumea. Ceea ce, pe mine, m-a lăsat mască. Să vă spun și de ce. Mass Effect 3 a prins viață, a început să aibă ritm și să fie interesant, cam în ultima sa treime, cînd și-a dat de tot arama de shooter pe față și a făcut-o chiar bine. Finalurile, în opinia mea, au venit impecabil în linia de încheiere a jocului, oferind, în sfîrșit, ceva original, ceva aparte. În final producătorii par să fi avut un neașteptat zvîcnet de creativitate și fior artistic, aducînd un suflu care lipsea seriei încă de la începutul celui de-al doilea său titlu.

Eu aș spune, mai degrabă, că problema nu este finalul jocului, ci faptul că primele două treimi ale sale nu





îl pregătesc cum trebuie, nu se află la înălțimea de idee și conținut a ultimei treimi. Un final bun la un joc mediocru te ia pe nepregătite, te lovește prin surprindere la cap, atunci cînd toate facultățile tale de simțire și înțelegere dormitau în așteptarea unor rezolvări conformiste, în linia de space opera de serie B spre C de pînă atunci. De aceea, zău că nu mă miră reacția jucătorilor.

Pe de altă parte, este criminal de ironică situația. Exact secțiunea în care producătorii, în sfîrșit (sic!), păreau să dovedească activitate cerebrală, este cea care a deșteptat adversitatea clientului majoritar. Damn! păi, vă dați seama cît de speriați vor fi marii producători de jocuri de acum încolo? Cu cîtă grijă vor face ei tot posibilul să prevadă cît de aproape de aprobarea generală trebuie să fie povestea jocurilor lor, mai ales spre final? Vă imaginați ce focus grupuri sîngeros de conformiste vor măcelări materia titlurilor viitoare?

Este adevărat că finalurile vin pe fondul unor mici inconsistențe, anumite lucruri nu sînt explicate în amănunt, dar asta este ceva absolut obișnuit în Science Fiction – autorii se bazează uneori pe capacitatea fabulatorie și de intuiție a cititorilor. Pentru numele lui Dumnezeu, Philip K. Dick, tătînele, are pe alocuri găuri în care poți să mulgi și o oaie cibernetică, dar asta nu scade cu nimic din creația sa!... Scuze pentru comparația ME 3 cu K. Dick, a fost doar pentru argumentație, promit să nu se mai repete. Dar, na, dacă tîrtanul modern nu este luat de mînă și nu i se explică totul ca la prima lecție din alfabet, e tragedie online.

Noapte bună, copii!

Pînă la urmă, impresia cu care am rămas a fost că ME 3 este un shooter propagandistic, de tipul „Totul pentru front, totul pentru victorie!". Sacrificiile ne dor, dar nici un sacrificiu nu este prea mare. Peste tot sînt gărzi înarmate, atmosfera este de conflict în care părțile sînt perfect delimitate, iar una din ele este clar cea bună, avem și corespondenți de război care sînt un pic deranjanți pentru cadrul militar al acțiunii, politicienii sînt zugrăviți exclusiv și explicit ca fiind răi, corupți, lenți și chiar proști, iar militarii sînt cu toții personaje pozitive, care vin, calcă în picioare ceea ce trebuie călcat în picioare și rezolvă. Pe bune, mă întreb îngrozit: pentru ce viitor ne pregătește propaganda din Mass Effect? Și nu mă gîndesc la unul în care apar extratereștri...

Armata rezolvă prin violență, dar are și simțiri, trăiri, Căpitanul poate să lăcrimeze și să iubească, este un dur cu suflet tandru. Well, dacă sînteți copii, această propagandă ar putea să meargă. De fapt, întregul joc ar putea să vă placă. Ce naiba, și eu am avut vîrsta la care am citit Winnetou și „Cei trei mușchetari", și nu mi-e rușine (scuze pentru această comparație, din nou, ME 2 și ME 3 sînt mult sub operele pomenite). Deci, ca joc pentru copii, Mass Effect 3 este numai bun – cu dialoguri, personaje, poveste, pac-pac, cu tot (poate mai puțin finalurile). E drept, celor care au trecut de pubertate și au mai pus și mîna pe o carte nu le pot recomanda sub nici o formă acest titlu, decît ca studiu de caz. Copiilor însă, li se adresează perfect. Lor li se potrivește.

Atîta doar că: blood, partial nudity, sexual content, strong language, violence. Categorie ESRB: mature 17 +.

Oups!

■ **Marius Ghinea**



VERDICT LEVEL

+
- luptele
- puterile bionice
- peisaje, decoruri, iluminare
- sunet, muzică

–
- povestea
- dialogurile
- deciziile, „împrumuturile"

PE SCURT:

Bioware merge din rău în mai rău în ce privește calitatea RPG-urilor sale. Dar în ce privește shooterele, se dovedește a fi un începător care promite.

8

Gen Shooter/Action/Sci Fi RPG **Producător** BioWare **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GamersGate.com / store.origin.com **On-Line** masseffect.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 1,8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** NVIDIA 7900, 256 MB VRAM

ALTERNATIVA ANACHRONOX

În primul rînd Anachronox (aproape moca pe GOG). În al doilea rînd Star Control 2 (moca sub forma „The Ur-Quan Masters" – use google).



Patton însuşi ar fi mândru de el

Dacă sunteți printre cei cărora „Panzer General" nu li se pare o trimitere către un tanc standard, ați nimerit unde trebuie. Timpul n-a fost prea bun cu wargame-urile și nici cu TBS-ul, darămite cu nevinovatele simulări tactice în care producătorii au avut curajul să combine. Pe măsură ce a crescut audiența pentru jocuri video în general, mahării s-au orientat și ei către producții cât mai accesibile publicului larg, împingând wargame-urile pur-sânge într-o nișă mai îngustă ca niciodată; astfel, continuările și ramificațiile unor serii precum PG, oficiale sau nu, au găsit o casă bună în comunități underground, unde pasionații genului sunt în stare să se apuce de codat și modat, cu eforturi considerabile, numai pentru a beneficia de formula ideală a jocului mult dorit. O mare nedreptate, fiindcă nu vorbim de vreo știință ocultă inaccesibilă, ci despre sisteme de joc ușor de învățat și foarte distractive, însă care cer timp și implicare de la oricine își dorește să le aibă la degetul mic. Așadar, o specie recomandată până la urmă tuturor pasionaților de strategie și tactică militară, cu un evident accent pe pasionați, publicul predilect al unor astfel de distracții.



Săriți cu găleata!

Recunosc, recentul periplu de revenire la Starcraft II m-a tâmpit, în ciuda exercițiului tactic excelent care s-a numit Shogun II. Nu fiindcă celebrul titlu Blizzard ar fi un joc prostesc, ci pentru că, în sinea lui, tinde către o abstractizare convenabilă și nerealistă a tot ce înseamnă teatru de luptă. Asta fără să mai vorbesc despre micro management-ul unităților, care-l aduce mai aproape de Quake Live sau Guitar Hero decât de partea dinamică a aspectului tactic. Și indiferent că ne convine sau nu, majoritatea RTS-urilor tind către o reprezentare similară. Lucru care n-ar fi rău în sine dacă prin asta nu s-ar limita sever paleta de nuanțe strategico-tactice de care sunt capabile jocurile video, sărăcind fără motiv un segment antrenant. Segment care, teoretic, ar trebui să pună ceva mai mult accent pe testat neuronii și voința decât viteza de reacție și veleitățile de dactilografiere, adică invers decât se întâmplă în SC II. Mai mult, un bun strateg poate întoarce valul potrivnic cu o mână de unități pipernicite, folosindu-se abil de teren și de cartea psihologică – lucru de-a dreptul imposibil într-un RTS în care majoritatea jucătorilor învață pe de rost cel puțin 3-4 build-uri fixe, care te obligă la un răspuns destul de specific, rigid, nerealist și în ultimă instanță fac jocul plictisitor, chiar și atunci când nu sunt executate întocmai.

Aici intră în scenă Eugen Systems, tăticii promițătorului R.U.S.E., un wargame recent destinat începătorilor, care a ajuns oarecum neterminat pe tarabe, fapt


La firul ierbii


Păsările morții

care i-a subminat decisiv potențialul comercial. Drept urmare, Eugen și-a schimbat distribuitorul din Ubisoft în Focus Home Interactive (nu cred că e vreo coincidență, dacă mă gândesc ce s-a întâmplat cu Nival și Black Hole după colaborarea cu Ubisoft pentru Heroes V respectiv VI). Judecând după rezultat, se pare că a fost o decizie înțeleaptă.

Ospăț la masa strategică

Profitând de bogatul izvor istoric de inspirație care s-a dovedit a fi Războiul Rece, Eugen Systems ne propune să explorăm o istorie alternativă, în care scânteile, bazate pe evenimente reale, au făcut să izbucnească un conflict la scară largă între NATO și țările membre ale pactului de la Varșovia. Adică SUA, Franța, Marea Britanie și RFG contra Uniunii Sovietice, Poloniei, Cehoslovaciei și RDG-ului. Și chiar dacă, la prima vedere, vi se pare un punct de plecare slab față de, să zicem, invazia zergilor pe nu-știu-care colonie terrană, credeți-mă, puțină bunăvoință și un minim de interes pentru istorie te pot face să te implici până peste cap în lanțul de evenimente. Întâmplări structurate în patru campanii single, numai bune pentru acomodarea la sistem. Prima, care explorează conflictul dintre cele două Germanii, servește drept tutorial și face asta foarte bine. Nu vă imaginați însă chiar că veți fi duși de mânuță ca niște handicapați, cum se obișnuiește mai nou. În universul copleșitor al lui Wargame (cam 361 de unități istorice), înșelător de simplu ca interfață și control, ușor de prins, dar anevoie de stăpânit, veți combina explicațiile și ponturile primite pe parcurs cu cea mai bună unealtă: cea empirică. Veți învăța pe pielea voastră că a trimite o divizie de tancuri grele cu sisteme optice slabe în fața artileriei grele, pentru care iscodește o trupă de recunoaștere de elită, este măcel curat. La fel, veți pricepe de ce o brigadă blindată se va ține departe de păduri dese, în care se pot ascunde lesne soldății de altfel vulnerabili, dar capabili să o facă ferfeniță dacă se apropie prea mult fără să îi vadă. Lucruri frumoase, care pun atrofiații neuroni în mișcare.



La măduvă, proaspătul Wargame: European Escalation este un boardgame în cel mai clasic sens al conceptului. Absolut tot ce conține, de la felul în care prezintă unitățile, harta și situațiile de joc până la situațiile ivite și conceptele puse la lucru, poate fi inclus cu succes într-un joc de război pe ture, bun de savurat cu prietenii pe o masă spațioasă. Poanta care-l dinamizează și-l face mai modern este că are loc în timp real. N-am mai avut de multă vreme sentimentul că mă aflu în fața unui joc de masă, unde manevrez machete de soldați și vehicule conform unui set de reguli date. Mai mult, nu m-am simțit niciodată mai încântat și confortabil făcând asta pe calculator. Wargame moștenește de la R.U.S.E. puternicul motor IRISZOOM și nu pot sublinia suficient cât de adecvat se dovedește pentru astfel de implementări. De la vederea de ansamblu a unei mese tactice virtuale, la propriu, unde totul este redat cu pureci și mici interferențe, ca în fața unui ecran cu tub din timpul Războiului Rece, poți mări harta, apropiindu-te printre nori, până în punctul în care aproape că miroși firul ierbii, proaspăt culcat la pământ de un set greu de șenile ale T80-ului. Iar tranziția este năucitor de fluidă. Simbolurile care par prinse în piuneze la nivelul minim de zoom prind viață pe măsură ce te apleci asu-


Pupitru strategic demn de Ștefan aPIIIG

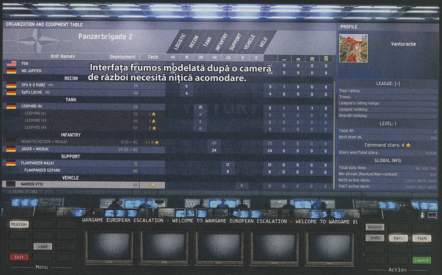


Masa generalilor


De veghe-n LAN-ul de secară

pra detaliilor, odată cu abstractele teritorii, care abandonează delimitările și adnotările în favoarea unui mediu 3D redat în cele mai mici detalii. Ce mai, Company of Heroes la puterea a zecea. În plus, sunetul ține pasul cu aspectul grafic. Dacă la vederea de ansamblu auzi deja subtil murmurul operatorilor din sala de operațiuni, odată ce te apropii, zgomotele fioroase de luptă și ambientul preiau treptat controlul urechilor tale. Împreună, imaginea și partea audio reușesc să creeze o atmosferă unică, veridică și mai ales cum nu se poate mai potrivită pentru premisa jocului.

Abandonând ideea clasică de construcție și management excesiv de resurse în favoarea înclinațiilor tactice și strategice „adevărate", Wargame se concentrează pe teatrele de luptă și manevrarea arsenalului din dotare pentru îndeplinirea obiectivelor și dominație teritorială. Aidoma unul boardgame clasic, îți pune la dispoziție pachete (deck-uri) de unități, pe care le poți juca în limita punctelor de plasare (deployment points) – de altfel singura resursă globală a jocului. Odată cu expansiunea teritorială, câștigi noi puncte de plasare și automat abilitatea de a chema în luptă noi combatanți, în limita opțiunilor oferite de pachetul de unități selectat. Desigur, nu le poți arunca pur și simplu în mijlocul hărții, ci ele pătrund prin anumite teritorii periferice. În schimb, plasarea se poate face oriunde pe hartă, iar ceea ce se întâmplă este că unitățile respective apar în teritoriile de inserție și se deplasează cu viteza lor normală către punctul de pe hartă unde ai indicat că este nevoie de ele. Nimic special, ați spune, poate, însă asta doar pentru că n-ați văzut hărțile cu ochii voștri și nu v-am destăinuit încă restul detaliilor despre cum se joacă.



Interfața frumos modelată după o cameră de război necesită nițică acomodare.

O privire mai atentă

Hărțile din Wargame sunt ceva de-a dreptul monumental, ca scară. Ele „cântăresc" până la 150 de kilometri pătrați, cu până la 100 de milioane de obiecte decorative, iar obstacolele naturale și artificiale, tipul de teren, variația de înălțime și vizibilitatea funcționează ca niște cai sălbatici, trecând imediat în slujba celui care știe să le îmblânzească. Nu avem FOV-uri arbitrare și nerealiste, ci harta arată exact cât de pricepi să storci din ea, cu ajutorul unităților de recunoaștere, sufletul jocului, de altfel. O brigadă de tancuri cu vedere slabă va fi măcelărită de la distanță de unități inferioare, dar cu „privire" mai ageră, în timp ce, dacă se însoțesc cu specialiști în iscodire, devin adevărate mașini de distrugere. Unitățile de comandă (asemănătoare generalilor din Total War) sunt esențiale pentru capturarea teritoriilor, care la rândul lor îți furnizează puncte de inserție pentru noi unități, dar foarte vulnerabile și ținte predilecte pentru ambuscade fulgerătoare din partea inamicului. Mai ales că, odată unitatea de comandă pierdută, ți se duce și terenul de sub dânsa. Nici vehiculele nu se descurcă la infinit fără îngrijiri, ba chiar rămân fără combustibil când ți-e cucerirea mai aproape. Drept pentru care trebui să ai grijă și de lanțul logistic de unități, care pot aproviziona și repara batalioanele de pe front, făcând un mic du-te-vino între nevoiași și bazele de aprovizionare aflate în anumite teritorii.

Așa cum e firesc, pe măsură ce te întinzi mai mult teritorial, devii mai expus atacurilor concentrate – pur și simplu nu ai cum să plasezi de toate peste tot, iar trocul de teritorii este ceva la ordinea zilei, mai ales în skirmish (unde AI-ul este deosebit de inteligent și provocator, cum n-am mai văzut de nici nu mai știu când – felicitări, Eugen!) și multiplayer. În campaniile single, obiectivele sunt cât se poate de variate, iar cele obișnuite, de cucerire sau menținere a controlului asupra unor teritorii pe durată fixă, mi s-au părut realizate excepțional sub aspectul provocării deloc neglijabile pe care o aruncă. Cu o interfață simplă și un panou informativ detaliat, Wargame nu este deloc greu de prins. Numărul năucitor de unități și subtilitățile tactice servesc însă ca provocări constante pe lungul drum către perfecțiunea strategică. Totul ține de modul în care percepi jocul.

Încercare pe care

Față de majoritatea jocurilor de strategie, Wargame oferă o perspectivă radical diferită asupra conflictului și unităților în sine. Deblochezi noi unități, atât pentru single, cât și pentru multiplayer, cu ajutorul punctelor de comandă. Respectivele se strâng îndeplinind obiective principale și secundare din campania single, dar și învingând și executând manevre cu dibăcie în multiplayer (nu și skirmish). Cu cât ești mai bun, primești mai repede unități noi de folosit atât în campanie, cât și în deck-urile de multiplayer, limitate la valoarea 25. Drept urmare, în ciuda numărului enorm de unități, odată ce vă va intra bine în cap că ele sunt, de fapt, platforme de luptă cu diverse dotări, vă va fi mai ușor să diferențiați cele cinci variațiuni distincte ale aceluiași model de tanc, care nu sunt neapă-



Bătălia de la Podu' Înalt

rat consecutiv mai bune, ci fiecare adecvate anumitor întrebuințări. E foarte util să ai un tun de calibru mediu dublat de o mitralieră grea în iterația consecutivă modelului de bază, însă o astfel de variațiune a unui vehicul de recunoaștere te va costa puncte de plasare în plus la inserție. Nici nu vă zic cât costă deblocarea și mai ales utilizarea unui Apache, ca să nu vă faceți inimă rea. Cert este că aveți de toate, de la infanteria de elită poloneză la mașina de tocat mecanizată rusească (interesant este că membrele pactului de la Varșovia împart multe tehnologii, conform realității, însă le specializează ușor diferit). Fiecare membru al celor două alianțe are propriile atuuri, excepție făcând, desigur, americanii și sovieticii, care servesc drept alegerea cea mai echilibrată și pregătită pentru orice din ambele tabere. Experiența și timpul vă vor arăta însă că și jocul specializat pe infanterie, aer sau mecanizate duce chiar mai repede la victorie, în măsura în care vă descurcați să exploatați punctele forte ale pachetului de unități selectat și să vă expuneți cât mai puțin părțile mai sensibile. Dincolo de asta, măiestria de a activa și dezactiva sistemele de arme fac diferența pe câmpul de luptă. Atât pentru economisirea muniției, cât și pentru a surprinde inamicul într-un moment în care e prea târziu să mai reacționeze eficient. La fel de bine, un foc de artilerie orb în zona inamicului îl poate demoraliza. Fiindcă unitățile au moral, iar disperarea duce la pierderea totală a controlului asupra unității respective pentru o perioadă îndelungată.

Dincolo de asta, veți ajunge să țineți la fiecare tănculeț și divizie de infanterie, grație sistemului de experiență. Degeaba trimiți o vomă de tancuri cu piloți proaspăt ieșiți din academie contra unui cocteil de trupe călite în focul multor bătălii. Iar campania single te învață foarte bine să ții cu dinții de fiecare unitate, fiindcă, odată pierdută, ea nu mai revine pe toată durata operațiunii în desfășurare, care ține mai multe misiuni consecutiv. Așadar, neglijarea trupelor proprii poate duce la o înfrângere pe termen lung, din lipsă de mijloace adecvate. Superb! E drept, uneori e ciudat cum, în lipsa antiaerienei corespunzătoare, te trezești că niște soldăței dau jos ditamai Apache-ul cu mitralierele (mai rar, dar se întâmplă). Însă totodată frumos, fiindcă nicio bătălie nu e jucată cu adevărat până la câteva secunde înaintea victoriei finale și nu ai motive de „GG", ci lupți cu încredere și șanse de izbândă până la ultima picătură de energie.





Fuse R.U.S.E. și se duse!

Eugen Systems, studio a cărui denumire cred că vizează eugenia, s-a comportat întocmai. Alegând cele mai bune părți din Act of War (tot al lor, mai vechiuț, dar frumos), R.U.S.E., dar mai ales măruntaiele wargame-urilor clasice și accesibilizând experiența fără a-i zdruncina complexitatea, a reușit să unească tot ce are mai bun de dat în probabil cea mai bună reprezentare în timp real a mijloacelor de război moderne convenționale, cu un bonus de stil dat de puternicul motor pe care a fost clădit European Escalation. Cu peste 20 de ore de conținut single, bașca skirmish-uri de capul tău și în echipă versus AI și o componentă multiplayer longevivă (în maximum opt jucători, cu viața prelungită de recenta extensie gratuită, New Battlefields, care adaugă șapte noi hărți celor 11 preexistente, co-op versus AI și sistem de semnalizare cu rachete), Wargame poate sta mândru alături de recentul sequel Shogun la loc de cinste. Nu e la fel de ușor pentru începători precum RUSE, dar nici n-o să găsiți prea multe titluri strategice care să vă dea o satisfacție mai mare, pentru care merită să vă aruncați în măruntaiele mecanicilor de joc. Unul dintre reproșurile pe care i le pot aduce ar fi lipsa bătăliilor navale, însă trebuie să recunosc că ceea ce face, face foarte bine, iar panoplia de unități, extinsă de la zeci de feluri de infanterie la artilerie și la elicoptere Chinook sau Huey, Blackhawk și Apache, se dovedește... copleșitor de suficientă, ca să zic așa. În schimb, lipsesc hărțile eminamente urbane. Peisajul este aproape întotdeauna rural și ar fi devenit plictisitor dacă designul hărților nu ar fi fost unul excepțional, cu multe puncte cheie, teritorii importante, obstacole naturale, poduri și râuri sau lacuri care brăzdează întinderea mirifică de pământ european (unele zone, redate după realitate, sunt ușor de recunoscut pentru cine le cunoaște, de altfel). Nici muzica nu mi-a părut foarte potrivită sau memorabilă, în schimb a reușit să nu mă supere și s-a dovedit totuși relaxantă și propice activităților intense intelectuale propuse de joc. Parcă și la interfață aș mai fi optimizat câte ceva, pe ici, pe colo, un ecran comparativ n-ar fi stricat nici el, dar toate defectele pe care i le-aș putea găsi sunt mărunțișuri în comparație cu ansamblul. Pe lângă asta, nesimțitul mai și rulează extrem de fluid și pe sisteme medii sau modeste, cu un grad al detaliului absolut satisfăcător și plăcut ochiului.

Problema (de altfel un plus, din partea mea) este că m-a făcut să-mi pese chiar și de cea mai mică arătare bipedă de pe câmpul de luptă. Am jelit pierderea primului combatant mai ceva decât toate pierderile RTS din restul vieții, după care, în timp, a început să mă încerce un sentiment de vină și pentru inamicii culcați la pământ. Că erau... ăăă sunt... ar fi putut fi oameni, iar Wargame dă viață acțiunii într-un mod cu totul special. Atât de reușit, încât a trebuit să mă opresc din jucat și am meditat din nou la absurditatea și ororile războiului. Fie că sunteți mari generali virtuali, fie că aveți doar o curiozitate în privința wargame-urilor, vă recomand European Escalation fără rezerve.

■ **Caleb**



Field Operational Base sau ce-ți poate salva fundul în vremuri de restriște

VERDICT LEVEL

+
- te pune cu adevărat la masa strategică
- sistem de joc inteligent și satisfăcător
- AI de excepție

–
- muzică slăbuță, banter-ul unităților ușor neinspirat
- disconnect-uri în multiplayer
- nu are și lupte navale

PE SCURT:
Poate cel mai reușit wargame apărut vreodată pe PC. Stă la loc de cinste alături de Panzer General, Close Combat sau Blitzkrieg. Dacă aveți și cea mai mică brumă de interes pentru gen, ați fi nebuni să-l ratați.

9

Gen Real-Time Wargame **Producător** Eugen Systems **Distribuitor** Focus Home Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **On-line** wargame-ee.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2,5 GHz **Memorie** 1GB (2GB Vista/7) **Video** 256 MB Shader Model 3.0

ALTERNATIVA R.U.S.E.
Celor care vor s-o ia mai ușor le pot recomanda producția anterioară Eugen Systems. Nu e chiar atât de reușit precum Wargame, dar nici atât de complex și în consecință servește mai bine ca introducere în domeniu.

PC X360 PS3 Wii 3DS PSV

RAYMAN® ORIGINS

În căutarea platformer-ului 2D perfect

Trebuie să recunosc că am fost foarte intrigat de acest titlu, dar mai ales de reacția comunității - a apărut de ceva timp pe console. A fost nominalizat aproape mereu la categoria cel mai bun sunet al anului 2011 și este considerat de mulți platformer-ul 2D cu cea mai bună grafică (motiv pentru care am și așteptat și nu l-am încercat pe Wii), dar și cu cel mai bun gameplay din toate timpurile (serios? hai că p-asta n-o mai cred!). Așa se face că imediat ce am aflat că apare și pe PC l-am luat un pic deoparte pe Mircea (KiMO) și mi-am făcut rezervare. S-a aprobat și de câteva zile înjur, râd și mă minunez cu Rayman. Într-un fel, Origins are și ghinion, eu sunt un jucător hardcore de platformere 2D și le-am încercat aproape pe toate apărute în ultimii 2 ani. Să devii noul rege al gameplay-ului în această zonă este, după părerea mea, dar mai ales după Donkey Kong Country Returns, o sarcină aproape imposibilă. În plus, background-ul (fundația) nu-l ajută. Ultimul Rayman pe care l-am încercat, The Great Escape, este un joc pe care l-am considerat la vremea aceea foarte slab. Venea după alde Spyro, jocuri de PS1 mult mai colorate și mai complete, dar și după minunățiile create special pentru Dreamcast: Shenmue, SoulCalibur, Jet Grind Radio și așa mai departe. Titluri care au contrastat puternic cu nivelurile întunecate și prea puțin „încărcate" The Great Escape.

Dar să nu mai lungim vorba! Este Rayman Origins platformer-ul 2D cu cel mai bun gameplay din toate timpurile? Nu. Nu stau să mă mai duc în urmă după un Mario x, un Sonic sau Donkey, nu văd sensul, eram mic și bucuros să joc orice în acele vremuri. Comparat doar cu mai recentul Donkey Kong Country Returns (DKCR) și răspunsul este tot nu, clar nu. DKCR este un joc care vine cu porțiuni zdrobitor de grele și, cu toate astea, nu ai impresia niciodată că te trișează. Sunt câteva niveluri bonus pe care le-am încercat și de 100 de ori până a le dovedi, dar în nici un moment nu am simțit că sunt absurde, de netrecut sau că producătorii au umflat artificial dificultatea. Dacă ai jucat DKCR pentru a-l termina complet, iar acum joci Rayman în același stil, nu-ți ia mai mult de 2-3 ore să realizezi că DKCR este net superior. De fapt, îți e foarte clar că pro-















ducătorii lui Rayman Origins au jucat și ei la rândul lor DK și că le-a plăcut la nebunie: scheletul jocului și multe din ideile de gameplay se oglindesc prea mult aici pentru a fi doar simple coincidențe. Dar să le luăm pe rând: animații, coliziuni, bug-uri? În DKCR sunt ca și inexistente. În Rayman Origins, la fel, la prima vedere. Impresia mea este că pasiunea cu care cele două echipe au creat și și-au jucat propriile titluri este cea care face diferența. În DKCR poți încerca toate minunățiile, toate combinațiile de butoane posibile și imposibile, orice viteză de joc îți permite mâna/ochiul/răbdarea și întotdeauna te simți în control. Dacă mori, e numai vina ta. În Rayman însă, cum ai început să forțezi, încep să apară și micile inadvertențe. Într-un joc atât de greu (pentru că nici Rayman Origins nu e joacă de copii, mai ales dacă ești perfecționist) și cu un gameplay atât de efervescent, după o anumită perioadă, ar trebui să știi clar care sunt limitele personajului, cât sare, de ce se agață, în ce unghi zboară după ce se lovește de o trambulină, pe care pante alunecă și pe care nu și așa mai departe. Un lucru care aici nu prea se întâmplă! De multe ori, nici măcar după ce ai învățat un nivel pe dinafară, nu-ți vine natural să-l traversezi. Un joc de gen ar trebui să permită subconștientului în orice moment să aprecieze corect următoarea porțiune de teren vizibilă pe ecran, iar greul să vină doar din execuție. În action-uri nu merge cu explorarea, ca în Trine sau Braid, pentru că aproape totul se întâmplă la viteze amețitoare și toate elementele tind să te omoare. În plus, realizez acum, jucând Rayman Origins, că dificultatea este foarte bine dozată în DKCR. Fiecare nivel are ritmul lui, cu viteze de joc mai mari, mai mici sau în crescendo și cere acțiuni minuțioase sau în forță etc., dar nu trece niciodată brusc de la o variațiune la alta. În Rayman te vei trezi că o porțiune a nivelului îți cere să accelerezi, iar porțiunea imediat următoare te omoară









cu timpii de așteptare. De fapt, nu, te omoară pentru că vrei să intri în ritm și jocul nu te lasă. Aici apar înjurăturile, ești păcălit cu un traseu liniștit, după care instantaneu o mică porțiune aruncă dificultatea în aer. La fel cum se întâmplă și când ții apăsat butonul de fugă pe jumătate de nivel, după care, fără sens, jocul nu te mai lasă să avansezi la aceeași viteză. Acum, să nu mă înțelegeți greșit, Rayman Origins nu are un gameplay rău, când e jucat casual este cât se poate de bun, dar în momentul în care încerci să reiei nivelurile și să le termini perfect, să te ții, pentru că frustrarea își va face cu siguranță loc.

Bine, bine, da' grafica? Sunetul?



Trebuie să dau noului Rayman ce-i al lui, cea mai bună grafică și cel mai bun sunet din toate timpurile într-un platformer 2D? Discutabil, da. Aș putea să mă plâng că nu există nici o opțiune grafică în versiunea PC (am căutat până și fișiere, nimic), nici măcar rezoluția nu poți să o schimbi, sau că jocul nu acoperă tot ecranul când acesta are o rezoluție mare (1920x1080), sau că texturile/planșele ar fi putut fi mai… aprinse, mai contrastante, mai clare, dar nu vreau să faultez jocul pentru simplul fapt că nu oferă mai mult decât versiunile PS360. Rayman Origins este printre puținele jocuri care arată la fel de bine în poze și în mișcare. Elementele grafice nu se întrepătrund la fel de mult cu gameplay-ul, așa cum o fac cele din Kirby's Epic Yarn, dar munca din spatele lor, complexitatea, frumusețea sunt indiscutabile. Poți să joci Rayman Origins doar pentru turism, fără probleme. Sau poți să-l joci pentru sunet, pentru că într-adevăr acesta este locul în care jocul strălucește. Melodiile, pe lângă faptul că sunt dementiale, sunt create special pentru a se întrepătrunde cu celelalte sunete. De multe ori, dacă parcurgi perfect un nivel poți crea muzică doar din ce faci, pe ce sari, de ce te lovești, ce culegi etc. Jocul știe lucrul acesta și de multe ori nu pornește și trilul de fundal, te lasă să te bucuri de propria creație. Altă dată însă pornește melodia în ritm cu acțiunile tale și ce iese e magic. Am mai subliniat acest subterfugiu și în review-ul ultimului Zelda, dar parcă aici ritmurile sunt și mai bune. Mare lucru!



Înainte să închei, vreau să atrag atenția și asupra cooperativului, numai local, din păcate, dar până la 4 jucători. E foarte greu să faci un cooperativ haios într-un astfel de joc, dar, cumva, celor de la Ubi le-a ieșit. Camera se încadrează bine, dificultatea scade cât să nu frustreze pe nimeni, poți să fii altruist și să-i ajuți pe ceilalți, sau din contră, și așa mai departe. De mult nu m-am mai distrat atât de mult într-un cooperativ local. Copiii, cel puțin, erau vrăjiți, râdeau în hohote și erau atenți la joc ca la un desen animat.

ncv





VERDICT LEVEL

+
- Grafica
- Sunetul
- Cooperativul

–
- Rare bug-uri de coliziuni
- Ritm inconsistent

PE SCURT:

Noul Rayman este cel mai bun action-platformer 2D de pe PC. Cu o grafică superbă și un sunet de milioane. O plăcere, mai ales în cooperativ.

9

Gen Action-Platformer **Producător** Ubisoft Montpellier **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant Ubisoft / GamersGate.com / store.steampowered.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Pentium IV 3 GHz/Athlon64 3000+ **Memorie** 1 GB XP sau 1.5 GB Vista/7 **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

ALTERNATIVA SUPER MEAT BOY

Dacă aveți Wii, Donkey este, logic, alternativa perfectă. Dacă aveți doar PC și căutați un action platformer 2D bun și pur, atunci singura alternativă cred că este Super Meat Boy.





Careu de aşi

N-am urmărit îndeaproape procesul de producţie al lui Kingdoms of Amalur ca să-mi permit o introducere ca la carte. Spre marea mea ruşine, RPG-ul celor de la Big Huge Games/38 Studios m-a luat aproape ca din oală. Cred că am aflat de el cu vreo câteva luni înainte de lansare, când căutam, nu mai ţin minte ce, sau de ce, ceva despre Robert Anthony Salvatore. Un autor celebru de fantasy pe care l-am citit din scoarţă-n scoarţă (pe un CRT de 14 ţoli, că hârtia era scumpă) acum mai bine de zece ani, când, după o sesiune de Menzoberranzan (RPG SSI, nu unul dintre cele mai bune, dar destul de interesant cât să merite măcar un playthrough), m-am hotărât să aflu mai multe despre Drizzt Do'Urden şi consătenii lui subpământeni din Underdark. Atunci am aflat că omul scrie pentru un RPG. Deşi pasiunea mea pentru opera vastă (dar inegală ca valoare) a lui Salvatore s-a mai domolit pe măsură ce făceam cunoştinţă cu alţi autori de fantasy, totuşi un joc care poartă amprenta omului din cauza căruia mi-am nenorocit ochii citind cărţi furate pe un CRT (în 800x600, ca masochiştii) n-are cum să mă lase rece. Puteţi să-i spuneţi nostalgie. După o serie de investigaţii online, din care am aflat că Salvatore nu este singura personalitate care a pus umărul la clădirea universului în care-aveam să-mi petrec câteva zeci de ore bune. De exemplu, Todd McFarlane, pe care e imposibil să nu-l cunoaşteţi dacă v-au intreresat câtuşi de puţin benzile desenate, este omul care-aduce arta în ecuaţie. Ken Rolston, fost lead designer pentru Morrowind, a prestat servicii de design, ajutat de Curt Schilling, şi el faimos peste Ocean, un fost jucător de baseball, actual om al Industriei. Apropo, îmi poate explica şi mie cineva de ce oina e considerată sportul naţional românesc? Primul răspuns care mă va satisface (sau îmi va provoca o criză de râs, din aia serioasă, cu grave consecinţe, adică febră musculară, balamuc etc.) va fi premiat cu un key de Unepic. De Big Huge Games sigur aţi auzit, fiindcă v-au dăruit seria Rise of Nations.

Tablou cu lupi

Cu un asemenea pedigree e greu de imaginat că un individ cu oarecare interes pentru genul fantasy (şi/sau RPG) ar ignora o asemenea ofrandă. Cu toate acestea, Kingdoms of Amalur: The Reckoning era cât pe ce să-mi scape printre degete. De fapt, vă mint. Orbit de bloom şi de FoV-ul minuscul (de-abia acum am aflat cu adevărat cum se simt săracii căluţi ochelarişti), aproape l-am scăpat printre degete. Credeţi-mă, după vreo zece minute de chin, până am decis să scot ori bloom-ul, ori jocul de pe hard, puţin îmi mai păsa cine a lucrat la el. Crâncen.

Ştiţi când am decis că musiu KoA mai merită o şansă? Atunci când, după ce am dezactivat post-procesarea (căci în lipsa unei opţiuni care să-mi permită anihilarea completă a bloom-ului pestilenţial, n-aţi fi văzut numele meu sub acest articol, de fapt, mă îndoiesc că aţi fi văzut articolul), am terminat micul dungeon introductiv şi am schimbat nivelul de dificultate pe Hard (revin la acest aspect puţin mai încolo), am fost atacat de o haită de lupi. Atacat şi hăcuit aproape instantaneu, căci am pornit jocul cu aroganţa unuia care nu se mai aşteaptă la niciun fel de provocare de la ARPG-urile din noua generaţie. Fiindcă m-am panicat, e foarte posibil să nu fi fost vorba de o haită întreagă, ci doar de vreo patru lupi şi e la fel de posibil ca eu să-i fi atacat pe ei (tot cu aroganţa... ştiţi poezia). Ei bine, am constatat cu mare mirare, urmată de o mare bucurie, că simpla mea prezenţă n-a provocat panică, haos şi deznădejde în rândurile nobilelor făpturi ale codrilor. Hah! Color me interested, comrade, vorba mafiotului rus care a sponsorizat cele trei STALKER-e.

Surprizele s-au ţinut lanţ. Imaginaţi-vă că sărmanele animale n-au avut decenţa să-şi pună singure capăt zilelor când am scos sabia din teacă (e doar o licenţă poetică, nu există teci în Kingdoms of Amalur), după cum mă aşteptam de la un joc modern care nu intenţionează să-şi bage producătorii în faliment. Atunci am fost convins că, sub hăinuţele fistichii ale lui Kingdoms of Amalur, se ascunde un ARPG care merită măcar zece ore din timpul meu preţios. Într-un final, a primit de şapte ori mai multe. Dar să vă spun cu lupii. Lupii în Kingdoms of Amalur se comportă suspect de asemănător cu lupii de pe Discovery. Cei de la grădina zoologică sunt nişte putori comode care nu merită pomenite. Cu menţiunea că primii nu sunt protejaţi de lege, ci se protejează singuri şi o fac destul de bine. Separat nu sunt o provocare, dar au prostul obicei să acţioneze în grup, folosind destul de eficient tactici de haită. Aşadar, dacă nu te-a înzestrat cu puţină minte, niscaiva atenţie distributivă şi ceva reflexe, vei avea ceva de furcă în Kingdoms of Amalur. Cel puţin la început, când arborele de skill-uri este de-abia un puiet, iar echipamentul nu străluceşte nici la propriu, nici la figurat. Datele problemei se schimbă în a doua jumătate a jocului, când, dacă la level up n-ai închis ochii şi n-ai ales la întâmplare skill-urile, devii

KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING™





un pui de Sauron, care nu mai moare nici cu slujbe. Ca o paranteză, Kingdoms of Amalur nu este singurul joc (mutanții din STALKER, animăluțele slăvite de Ghinea în review-ul primului Unreal, sau al addon-ului, Return to Na Pali, nu mai țin minte exact) în care animalele de haită sunt un indicator destul de exact al calității combatului într-un joc, deja mă gândesc la un sistem de notare cu lupi, după modelul unui mai vechi, dar clasic, sistem de notare cu lăzi (hint oldmanmurray).

Faptul că am acordat o deosebită atenție lupilor din Kingdoms of Amalur nu înseamnă că tot ce vei întâlni în joc va avea patru picioare, blană și canini amenințători. Sau că am eu un fetiș pentru lupi. În general, cam toate dihăniile care umblă în gașcă prin păduri/canioane/peșteri etc. se comportă asemănător și te vor obliga să abordezi luptele cu atenția, seriozitatea și responsabilitatea unui individ care n-a descoperit/fabricat (hint: n-o faceți dacă vreți provocare) încă platoșa cu 1000 armor și health regeneration (moment în care dificultatea dispare și singurul lucru care te mai ține în joc e povestea). Îi previn, totuși, pe cei mai hardcore dintre voi că The Reckoning nu împinge lucrurile atât de departe cum o fac Gothic-urile mai vechi sau mai noile Dark/Demon Souls, unde e nebunie curată să ataci mai mult de trei, patru, indivizi, chiar dacă par niște amărâți de scheleți/goblini.

Monștrișorii singuratici și „boșii"… ăștia sunt niște satane care, mai ales dacă sunt cu vreo câteva niveluri peste voi, au puterea să te facă praf din vreo trei lovituri. Și iarăși. Luptele nu durează o veșnicie, boșii sau inamicii de nivel înalt nu au miliarde de puncte de viață, care scad cu rapiditatea unui melc anesteziat. Afli destul de rapid dacă procedezi corect, nu lupți o jumătate de oră ca să mori ca prostul pentru că a luat-o camera razna și n-ai văzut că troll-ul se pregătește pentru atacul său special. De obicei, mori ca prostul în primele 10 secunde. Dacă au trecut zece secunde și n-ai dat colțul, înseamnă că faci bine ce faci și ar trebui s-o faci în continuare timp de alte 20 de secunde. După o serie de fente bine sincronizate și câteva lovituri măiastru plasate cu sabia potrivită (unii monștri au câteva puncte vulnerabile și sunt deosebit de sensibili la anumite efecte), dușmanul mușcă din țărână, iar tu simți gustul unei victorii muncite.





Tablou cu zei

L-am jucat cu un fighter. Care a devenit zeu. Făcut un respec și am crescut instantaneu un mag. Și el e zeu. Un alt respec mi-a dăruit un asasin… ghiciți ce. Am revenit la fighter până la urmă. Deci tot ce v-am povestit mai sus este valabil doar pentru prima jumătate a jocului. Sau pentru tot jocul, dacă renunțați complet la echipament (cu excepția unei săbii) atunci când simțiți că nu aveți rival și îl terminați doar în indispensabili. Aveți încredere, am încercat pentru o vreme să-l butonez fără echipament, e jucabil și chiar fain, încep să-i înțeleg pe acei nudiști hardcore, pentru care viața e prea simplă și încearcă să treacă prin ea în curul gol. Desigur, aici vorbesc despre nefericiții care practică un nudism nasol, agresiv, de asalt, un nudism stahanovist. Pentru că nudismul, stimați cititori și cititoare, nu trebuie practicat altfel decât cu bucurie. Nudismul practicat fără bucurie e searbăd și se numește sărăcie sau infracțiune. Și nu e bun.

Ca aproape în orice ARPG, nu există clase prestabilite. Îți alegi rasa personajului, iar „clasa" ți-o faci singur pe parcursul jocului investind puncte în skill-uri și în arborele de abilități. Pentru a încuraja puțin build-urile specializate, există așa-numitele „Destiny Cards", la care capeți acces după ce ai investit un anumit număr de puncte într-unul dintre cei trei arbori de abilități (Sorcery,









Might și Finesse). Aceste Destiny Cards îți oferă anumite bonusuri relevante pentru build-ul tău, bonusuri care cresc pe măsură ce „descui" următoarele tier-uri (de exemplu, al treilea Destiny Card pentru un build de fighter poate fi ales după ce ai investit 28 de puncte în arborele de Might). Există patruzeci de Destiny Cards (dacă mai țin bine minte, șase rank-uri pentru fiecare build specializat pe unul dintre cei trei arbori de abilități, iar restul sunt rezervate personajelor hibride), la care se mai adaugă Twists of Fate, alte cărțulii degrabă făuritoare de bonusuri, pe care le primești ca răsplată atunci când atingi un anumit punct în poveste sau când rezolvi unele quest-uri. Așadar, avem un sistem de dezvoltare al personajului destul de flexibil și interesant, care, pentru un timp, reușește să-ți mențină treaz interesul pentru preasfântul level up. Până la un punct. O să vă spun și care este acel punct, dar până atunci îmi voi aminti doar de lucrurile frumoase. Cum ar fi, e un exemplu, cele câteva



combo-uri pe care le primești pe măsură ce investești punctișoare în ramura cu... combo-uri. Sau punctul în plus din Persuasion (un skill conversațional destul de folosit prin dialoguri, dar cu efect de cele mai multe ori cosmetic). Da, există o perioadă în care aștepți cu înfrigurare fiecare level-up și fiecare punctișor (de skill sau abilitate). Progresul ne înconjoară, tovarăși, progresul e bun, progresul se simte! Grăbiți-vă să luați progres!

Problema e că nu m-am grăbit când trebuia. Cum să te grăbești, mai ales acum, când standardul e în jur de zece ore de gameplay. Well, Kingdoms of Amalur e mare. Nejustificat de mare și, cu riscul ca destinul să mi-o întoarcă cu un Wasteland 2 de patru ore, da, Kingdoms of Amalur e prea lung pentru binele său și, la o privire mai atentă, se poate observa cu ochiul liber că are un schelet de MMO. Are cam aceleași obiceiuri, nu intru în detalii, sunt sigur că ați jucat mai multe MMO-uri decât mine. Ca de obicei, am stat să rezolv fiecare quest, questuleț și questișor oricât de mic și neînsemnat părea (și foarte multe par așa), am explorat și am nenorocit tot ce mișca și se respawna și, drept urmare, am devenit supracalificat înainte de vreme, iar jocul n-a mai ținut pasul cu mine. Nici în materie de arme. Dacă până în acel moment, fiecare zonă îmi pregătea măcar o surpriză manifestată într-un cufăr cu o armă mișto sau dihanie cu nume portocaliu, uneori chiar roșu, iar eu povesteam colegilor cât de încântat sunt de un action RPG mainstream (țin minte că l-am numit unul dintre cele mai bune ale ultimilor doi, chiar trei ani, și n-am mințit, chiar așa părea), de inteligența și încrâncenarea monștrilor și de distribuirea loot-ului (e o foarte mare posibilitate ca un cufăr ascuns sau ferecat cu șapte peceți să conțină un item interesant, ceea ce încurajează și îmbunătățește serios explorarea), m-am trezit că trec prin el ca prin brânză. De parcă nu era de-ajuns, chiar când lucrurile păreau să-și revină, adică am ajuns într-o zonă unde am reușit să dau colțul de vreo două ori, m-a











pus dracu să fac un respec (foarte ieftine respec-urile, s-au prins probabil că nimeni n-o să reia un joc de 70 de ore doar pentru a încerca alt build, o idee foarte bună, care merita, totuși, mai mult) ca să pot încerca și eu sistemul de crafting (Sagecraft, pentru gablonțurile magice de lipit pe armură, și Blacksmithing, pentru armurile de pus sub bling). Și m-am speriat de ce mi-a ieșit. Mi-a ieșit un Iddqd of Godhood +5. Cu un ochi am plâns, știind că am stricat jocul, cu unul am râs, căci se apropia deadline-ul și eram din cale-afară de curios să aflu cum se termină jocul... O să vă destăinui că, pentru o clipă, m-am întrebat cum ar fi fost cu un sistem de level scaling. Blasfemie, știu, sigur ar fi fost mai nasol, dar în lipsa unor provocări reale spre finalul jocului, alternativa e să renunți la level-up. Și e păcat, căci sistemul de skill-uri și abilități chiar mi s-a părut interesant.

... în cameră să mă pupi!

Tot sărmanii lupi mi-au arătat și partea întunecată a lui Kingdoms of Amalur. Fiindcă succesul în luptă depinde de atenția distributivă, adică de capacitatea individului de a-i urmări cu coada ochilor și pe ceilalți participanți la măcel, nu doar pe nefericitul care-o încasează, camera e destul de importantă și menirea ei e să-ți ofere o imagine cât se poate de clară a câmpului de bătălie. Știu, în viața reală n-ai ochi la spate, dar de aceea. În limbaj popular, să caști ochii la ce te înconjoară. Mda, să caști ochii... ușor de zis, puțin mai greu de făcut, căci așa e Kingdoms of Amalur, ți le servește pe rând, una caldă, alta rece. Camera fiind cea rece. Înghețată chiar. Zero absolut. Dumnezeule, cât m-a putut irita camera. Și cât m-a putut obosi camera. La început, până am reușit să mă obișnuiesc, am fost obligat să respect indicațiile din manual, pe care nu le citește nici naiba. În special aceea de a face un sfert de oră pauză după fiecare oră de joc. În cele din urmă, m-am obișnuit cu ea, dar tot mi-a mai scăpat câte-o înjurătură la adresa portării, de altfel mai mult decât decentă. Dacă n-ar fi fost camera și controlul, puțin suspect și el, dar mai tolerabil, pe bune dacă aș fi avut ceva de comentat la adresa portării. Jocul se mișcă incredibil de bine cu toate detaliile la maximum (mai puțin post-procesarea) pe un sistem prăfuit, cum este râșnița mea de acasă. E drept, nu e o minune a graficii moderne, dar arată frumușel și... fantasy. Genul acela de fantasy ușor chicios, dar simpatic foc.

„Que sera, sera..."

Pare neobișnuit să-mi încep articolul brusc, fără să vă introduc mai întâi în poveste, și să las universul și background-ul narativ la urmă, dar lupii mi-au luat mințile. Și am o scuză. Două, de fapt. În primul rând, 80% din timp nu faci altceva decât să cureți pădurea (șesul, muntele, peștera, dungeon-ul etc.) de uscături, mi se pare normal să încep cu principala atracție, să fiu sigur că nu vă pierd pe drum. Al doilea motiv ar fi că, din punct de vedere al storyline-ului, jocul se urnește extrem de greu. Pot spune că prima jumătate am jucat-o pentru acțiune, iar a doua pentru poveste. Adică, atunci când luptele au devenit exagerat de simple, povestea (quest-ul principal) a devenit brusc interesantă. Ca să nu mint, au existat vreo câteva ore critice când nici luptele nu mai mă satisfăceau și nici povestea nu părea că avansează, dar atunci a intrat pe felie primul DLC, The Legend of Dead Kel, care mi-a redeschis apetitul pentru joc. Nu intru în foarte mari detalii, căci mi-ar trebui mai











mult timp și spațiu decât îmi pot permite momentan, dar vă spun că-și merită banii. E un DLC cum mi-am închipuit eu că vor fi DLC-urile atunci când am aflat pentru prima oară despre acest concept. Pirați vii, pirați morți, un cult ușor suspect, o mică dilemă morală (mai mult cosmetică, dar simplul fapt că, la final, am reușit să empatizez cu antagonistul și să-i înțeleg motivațiile), ceva echipament (și echipamentul a picat la fix, căci începusem să nu mai bag în seamnă nici l00t-ul, ceea ce e inadmisibil într-un ARPG). Nu știu cât de atrăgător mai poate fi pentru un individ care a terminat deja jocul (și presupun că majoritatea dintre voi sunt în această situație și mă întreb oare pentru cine lucrez eu de zor?), dar eu spun că merită jucat fie și doar pentru poveste.

Revenind la storyline, domnilor de la Big Huge Games, știți cum să seduceți un erpegist bătrân. Introduceți un protagonist proaspăt sculat din morți, fără absolut nicio idee despre viața care a existat sau nu înaintea morții și v-ați asigurat un client care, în cele din urmă, va ignora faptul că timp de 20 de ore n-ați făcut nimic pentru a-l determina să se apuce de quest-ul principal. Din fericire, ai câte ceva de făcut/aflat până ce quest-ul principal dă semne că se îndreaptă undeva. Există câteva linii de quest-uri măricele și foarte interesante, care se desfășoară aproape în paralel (nu se intersectează foarte des) cu sforțările tale de a opri un război sângeros și de a-ți descifra trecutul. În rest, quest-uri tipice de MMORPG, de care m-am săturat la un moment dat.



Dacă ești ușor familiar cu mitologia celtă și/sau cu legendele arturiene, vei observa influențe majore în universul imaginat de R.A. Salvatore. De la nume până la un accent irlandez forțat și puțin deranjant al multor personaje. Dacă habar n-aveți despre organizarea ființelor supranaturale și despre diviziunea muncii în folclorul irlandez, nu-i bai. NPC-urile prietenoase, jurnalele și cărțuliile descoperite în plimbările voastre vă răspund la orice întrebare (de bun simț, căci n-o să vă descrie nimeni ritualurile de împerechere la Ettini), iar rezultatul este un univers fantasy bine închegat, pe care aș dori să-l explorez și în alte jocuri viitoare. Asta dacă vă interesează lumea virtuală în care trăiți câteva ore pe zi. Nu mă apuc să vă țin teorii despre predestinare și liberul arbitru, doar vă spun că The Reckoning jonglează cu aceste două concepte și o face într-un mod foarte interesant. În principiu, rasele supranaturale care populează lumea Amalur acceptă natura ciclică a Universului. Pentru ei, moartea înseamnă doar reintegrarea în Marele Ciclu, unde vor interpreta același rol pe care l-au jucat de milenii întregi. Muritorii de rând, rasele tinere, adică gnomii, oamenii și elfii, încearcă prin orice mijloace să răstoarne ordinea naturală a lucrurilor, ceea ce nu este tocmai pe placul vecinilor mai bătrâni și mai înțelepți. Mai mult decât atât, „dizidenți" se află și în rândurile celor străvechi. De exemplu, Tuatha, o facțiune a neamului Fae, care, conduși de regele Gadflow, au pornit un război de exterminare a raselor tinere. În momentul intrării tale în scenă, războiul cu Tuatha durează de câțiva ani buni, iar lucrurile stau din ce în ce mai prost pentru oameni. Cum muritorii au un mare dezavantaj față de Tuatha, adică morții lor rămân morți, nu sunt reintegrați cu forța nici în marele și nici în micul ciclu, e de la sine înțeles cine va câștiga războiul în cele din urmă. Pentru a echilibra balanța, Hughues, un strălucit gnom de știință, și-a dedicat întreaga viață construirii unei mașinării care să elimine moartea. Tu ești singurul său experiment reușit. Cu experimentele nereușite vă veți întâlni mai încolo. Partea cea mai interesantă a poveștii este că, odată smuls din ghearele morții, ai fost eliberat și de povara Destinului. Acțiunile tale nu pot fi prevăzute, ceea ce te face un individ foarte primejdios. Sau deosebit de util. Pentru ambele tabere. Așadar, cu aceste cunoștințe vei porni la drum. Pentru schimbare, pentru pacea mondială, pentru loot și achievment-uri. Și poveste. În special pentru poveste.

Acestea fiind spuse, voi încheia la fel cum am început. Pe un ton optimist și cu un entuziasm sănătos, tineresc. Oricum aș pune problema, Kingdoms of Amalur: The Reckoning a reușit să mă surprindă plăcut și, până la urmă, cu toate poticnelile sale, m-a ținut în fața monitorului peste șaizeci de ore. Și nu toate din obligație sau ambiție. După cum spuneam mai sus, când luptele au început să mă plictisească, m-am apucat de citit, deci, până la urmă, tot a existat un echilibru. Și am o bănuială că o să-l reiau, căci tocmai a apărut un nou DLC, pe care nu-l voi considera o investiție proastă (timp sau bani) dacă se va dovedi la fel de bun ca The Legend of Dead Kel.

■ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- povestea
- quest-urile pentru facțiuni
- lumea
- lupta (până la jumătate)

–
- lupta (după jumătate)
- suprafața de joc
- prea mult conținut de umplutură

PE SCURT:
E bun. Chiar foarte bun. Putea fi cel mai bun, dar așa se întâmplă când visezi toată noaptea la MMO-uri și exagerezi cu conținutul.

8.5

Gen Action-RPG **Producător** Big Huge Games, 38 Studios **Distribuitor** EA **Ofertant** GamersGate.com / store.origin.com **On-Line** reckoning.amalur.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** minimum 512 MB (shader 3.0)

ALTERNATIVA DIVINITY 2: THE DRAGON KNIGHT SAGA
Fiindcă ultimul ARPG care m-a ținut mai mult de 30 de ore în fața calculatorului a fost Divinity 2: The Dragon Knight Saga, mă simt obligat să vi-l recomand. Iar voi simțiți-vă obligați să mă ascultați.

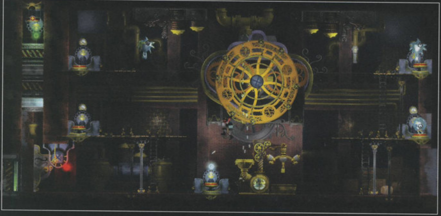


Magia din Aqua Chiorensis

În ultimii doi ani am fost martorul unui boom fantastic al industriei indie de jocuri. Jocuri făcute de o mână de oameni, complet independenți de trusturile masive ce par a controla piața, au inundat internetul, oferite la prețuri de nimic, dar de o calitate extraordinară.

Nu contest, nu se vor ridica niciodată la aceeași calitate grafică cu care suntem obișnuiți la jocurile AAA, dar nici nu putem avea asemenea pretenții. De unde să dea liceanul suedez două milioane de dolari pentru a putea folosi cine știe ce super engine grafic pentru a da viață personajelor sale de vis? Așa că se recurge la soluții de compromis ce permit transpunerea ideilor lor pe ecranele noastre. Norocul este că grafica ce lasă de dorit este suplinită la maximum de imersiunea oferită de poveste sau de calitatea extraordinară a puzzle-urilor în fața cărora suntem puși. Căci nici unul dintre jocurile indie ce merită băgate în seamă nu se aseamănă cu jocurile corporatiste ce se bucură de cel mai mare succes. Nu vei vedea un indie ce vrea să concureze cu un Call of Duty generic și fără de savoare, dar vei vedea multe ce concurează cu Portal-ul la capitolul idei și puzzle-uri.

Trendul jocurilor indie pare a se îndrepta de asemenea spre străvechiul sistem sidescroller, o foarte mare parte a lor folosindu-se de acest sistem pentru a spune ce au de spus. Vezi Trine, Limbo, Braid și alte câte și mai câte exemple.



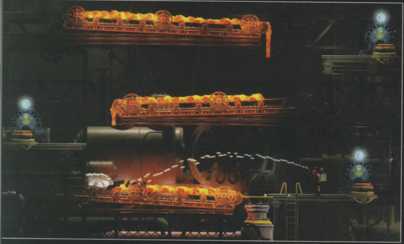
Om la apă!

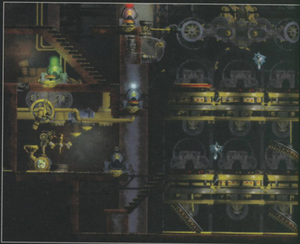
Boom-ul despre care vorbeam mai sus are plusurile și minusurile sale. Este bine că lumea se implică și provoacă marile companii producătoare de jocuri la o competiție ce, la primă vedere, pare inegală, promovând idei originale nestrangulate de marketing. Dar este și rău tocmai prin faptul că o idee nouă nu este întotdeauna și bună, iar dacă nu este acolo cineva care să îți spună acest lucru, te trezești îngropat într-un miliard de mizerii produse pe bandă rulantă de oricine are o idee despre programare. La fel ca în muzică, mulți cântă, puțini sună bine.

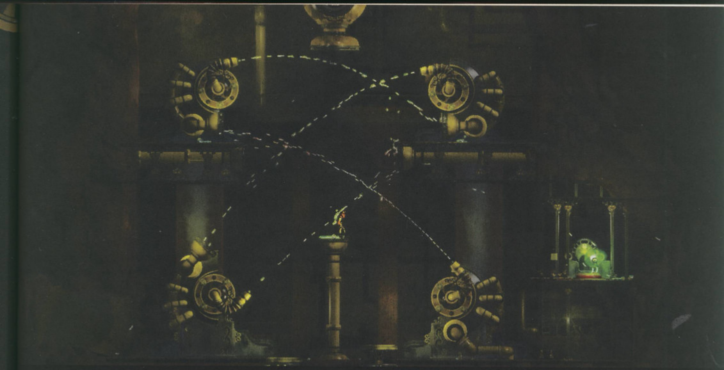
De aceea, un joc indie este ca jocul la loterie. Dacă ai baftă, e fain, dacă nu, ai dat șapte, opt sau poate chiar zece euro pe un rahat. De data aceasta am avut noroc. Vessel este un joc ce își merită banii. E fain, inteligent și cât de cât original.

În Vessel intri în rolul unui om de știință ce a reușit să creeze ființe din apa de la robinet. Niște creaturi simple, a căror unică menire era să îl ajute prin laborator, la corelarea acțiunilor la diferite aparate aflate în colțuri opuse ale acestuia. De ce nu a angajat și el un asistent pentru acest lucru, nu știu.

Într-o bună zi, una dintre creaturile sale face greșeala de a închide ușa pe dinăuntru în timp ce tu ești







pe dinafară. Nu ai ce face și trebuie să treci printr-o grămadă de aventuri prin camerele tale de test, pentru a ajunge din nou în laborator.

Care este rolul tuturor acestor camere de test, nu înțeleg. Este ca și cum le-ai fi creat ca un test de inteligență pentru un hoț al cărui scop final ar fi să îți fure sandvișul din ultima cameră. Fiecare dintre teste are ca scop declarat deschiderea unei uși sau activarea unui lift din colțul opus. Dar cum povestea nu este punctul forte al jocului, trecem repede peste ea și ne repezim spre ce ne interesează cu adevărat, și anume gameplay-ul.

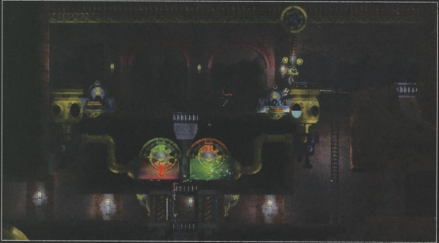
Fiecare cameră în care ajungi este structurată pe mai multe niveluri, pe fiecare dintre ele fiind prezente tot felul de mecanisme care, învârtite sau apăsate, ba îți creează un nou animăluț dintr-o cană cu apă, ba deschid o ușă pentru câteva secunde, ba pornesc un lift... Ați prins ideea. După ce tragi de fiecare în parte și vezi ce fac pe rând, trebuie să îți pui mintea la contribuție și să vezi ce cale trebuie să apuci pentru a le face pe toate să se sincronizeze astfel ca tu să ajungi din punctul A în punctul E, trecând prin B, C și D exact la momentele potrivite. După ce ai făcut acest lucru, te trezești în camera următoare, de unde o iei de la început.

Pe măsură ce avansezi în joc, găsești diferite obiecte pe care le cari după tine și care te vor ajuta să faci lucruri la care nici nu te aștepți. De exemplu, semințele de animale de apă. De obicei, pentru a crea o făptură din apă chioară, îți trebuie o mașinărie destul de complexă, pe care nu o poți căra după tine. Dar, odată cu apariția acestor semințe, tot ce trebuie să faci este să le arunci într-o găleată cu apă și PUF!, creatură instant la borcan. Una dintre caracteristicile foarte interesante ale acestor semințe este că atrag apa. Astfel, dacă în spatele unui perete curge niște apă, sămânța pe care tu o ții în mână atrage apa pe perete. Acest lucru nu pare foarte interesant, dar îți permite să modifici cursul unei ape după bunul tău plac, aducându-l exact unde ai tu nevoie, fără să pui mâna pe o lopată pentru a săpa canalul Dunăre-Marea Neagră.



Atât pentru moment. Mai mult vă las pe voi să descoperiți, căci mai sunt și alte instrumente cu care vă veți ajuta, iar puzzle-urile devin din ce în ce mai complexe și mai interesante.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

\+
- ingenios
- drăguț și prietenos

\-
- lipsit de poveste
- nu este destul de imersiv

PE SCURT:

Un joculete drăguț, o cheltuială pe care nu o vei regreta dacă o vei face. Te va ține câteva ore liniștit în fața calculatorului, creându-ți o sete fantastică. De apă.

7.5

Gen Puzzle **Producător** Strange Loop Games **Distribuitor** Zoo Games/indiePub Games **Ofertant** store.steampowered.com **Online** strangeloopgames.com

CERINȚE MINIME:

Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 7600

ALTERNATIVA HEAVENLY SWORD

Cu o atmosferă mult mai întunecată și mai de oroare, Limbo te va ține cu inima la gură, nu numai prin puzzle-urile sale deștepte, dar și prin senzația copleșitoare de frică ce ți-o va insufla în oase. Unul dintre cele mai bune jocuri ale genului, Limbo este musai să nu lipsească din panoplia ta de jocuri.



GRAND SLAM TENNIS 2

Noul număr 1 mondia

De ceva vreme, la noi în casă, mama are o nouă obsesie: toate televizoarele sunt comutate obligatoriu pe Eurosport, GSP TV sau mai știu eu ce alt post transmite turneele de tenis. Cum care turnee?! Oricare... Nu contează că-s de mare șlem sau mai pipernicite, iubita mea mămicuță le vânează pe toate.

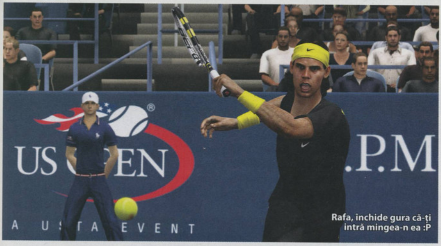
Așa că am încercat un experiment: am chemat-o în timp ce mă jucam Grand Slam Tennis 2, pentru a-i observa reacția. Bineînțeles că atunci când a văzut tenis la TV, s-a instalat imediat confortabil și m-a întrebat ce meci e. Din păcate, deși îi așteptam părerile de „specialist" în domeniu, s-a bosumflat când a aflat că e vorba doar despre un joc. Asa că, de voie, de nevoie, tot pe umerii mei a căzut sarcina de a-l învinge (virtual) pe Novak Djokovic.

Tenis sub lupă

Și pentru că tot a venit vorba de actualul lider al clasamentului ATP, EA Sports a făcut o treabă satisfăcătoare atunci când vine vorba de conținutul licențiat pe care îl găsim în Grand Slam Tennis 2. Avem de-a face cu reproduceri fidele ale celor mai importanți practicanți ai sportului-alb: mai sus amintitul Djokovic, Rafael Nadal, Roger Federer, Lleyton Hewitt, Maria Sharapova sau su-


Rafael Nadal – senzații tari la US Open


Djokovic la primire


Rafa, închide gura că-ți intră mingea-n ea :P


Maria Sharapova... Mmmh...

rorile Williams. De asemenea, au fost incluse și o serie de legende ale tenisului: John McEnroe, Pete Sampras, Boris Becker sau Martina Navratilova.


Două legende: Borg vs. McEnroe

În materie de competiții oficiale, după cum i-o spune și numele, Grand Slam Tennis 2 oferă posibilitatea de a concura în toate cele patru turnee de mare șlem: Australian Open, Roland-Garros, Wimbledon și US Open. Acestea pot fi abordate fie independent, fie prin intermediul modului de joc Carieră. După cum era de așteptat, aici putem crea un jucător de la zero, cu ajutorul unor unelte care seamănă mult cu ceea ce găseam în modul Be a Pro din FIFA. Apoi, pe parcursul a 10 ani de zile, îl putem purta prin antrenamente și meciuri de tot felul.

Spre deosebire de mai vechiul Top Spin 4, modul Carieră din Grand Slam Tennis 2 este ceva mai simplist: nu există activități suplimentare precum evenimentele mondene sau cursurile de gimnastică, accentul fiind pus în exclusivitate pe sportul propriu-zis. Atunci când nu se desfășoară un turneu important, pot fi jucate fie meciuri demonstrative, fie te poți antrena. Câștigându-le pe primele, poți debloca accesul la diferite echipamente sportive care-ți sporesc abilitățile, ce pot fi de asemenea îmbunătățite (permanent) prin îndeplinirea obiectivelor din antrenamente.

Nu vă faceți însă griji: Grand Slam Tennis 2 este un joc foarte ușor, cel puțin pe parcursul primilor ani din cariera virtuală. Astfel, toate turneele pot fi câștigate fără prea mari bătăi de cap chiar din primul an, doar obținerea anumitor achievements/trofee fiind condiționată de parcurgea anilor mai avansați (unde, într-adevăr, nivelul de dificultate crește proporțional).

Un lucru cu adevărat deranjant este amestecarea


John McEnroe, unul dintre cei doi comentatori enervanți

întregii distribuții licențiate a jocului în toate turneele. Nu contează că suntem în 2012, în competițiile din Grand Slam Tennis 2 pot avea loc meciuri între jucători din alte epoci, precum Björn Borg sau Rafael Nadal. Cel mai penibil este atunci când McEnroe își comentează propriile meciuri, alături de Pat Cash (altă fostă vedetă a circuitului ATP). Pe lângă aceste situații demne de X-Files, comentariul mai este și extrem de repetitiv, fiind reluate la infinit aceleași fraze legate de plusurile și minusurile anumitor tipuri de lovituri.

Din fericire, grafica spală aceste păcate: jucătorii au aspectul corespondenților din realitate, iar arenele par reproduse corect. Nu e nimic cu adevărat impresionant, însă nu-ți poți stăpâni un zâmbet laudativ atunci când observi anumite detalii fine, care puteau fi trecute cu vederea, cum ar fi modul în care se feresc arbitrii de linie de minge. Interfața și meniurile vor fi imediat familiare jucătorilor de FIFA, Grand Slam Tennis 2 neavând totuși nevoie de un pass pentru a putea fi jucat online.

În loc de rachetă

Totuși, cel mai important aspect al lui Grand Slam Tennis 2 este controlul. Acesta face diferența față de concurență și transformă jocul celor de la EA Sports într-un titlu care poate bucura atât împătimiții tenisului, cât și jucătorii de ocazie.

Dacă optezi pentru un gamepad, există două metode de control ce pot fi folosite simultan: Total Racquet (unde loviturile se execută cu ajutorul stick-ului analogic din dreapta, pentru o cât mai mare precizie) și Arcade (unde fiecărui buton îi este repartizat un anumit tip de lovitură; cu cât apeși mai mult, cu atât execuția va fi mai puternică). Nimic de comentat aici.

Adevărata revelație am avut-o însă atunci când am încercat Grand Slam Tennis 2 cu ajutorul unui motion controller PlayStation Move. Mai ales după experiența mizerabilă pe care am avut-o la acest capitol cu Top Spin 4. Ei bine, în cazul jocului de față, suportul PlayStation Move chiar funcționează, fie că ai sau nu la dispoziție un Nagivation Controller. Singura diferență este făcută de poziționarea pe teren a jucătorului controlat, care se realizează automat (doar Move) sau manual (Move + Navigation Controller).

Din păcate, încă trebuie apăsate unele butoane pentru executarea anumitor tipuri de lovituri mai pretențioase, însă, per total, Grand Slam Tennis 2 este foarte jucabil cu Move și poate fi recomandat tuturor celor care dețin un astfel de dispozitiv.

De mare șlem...

Grand Slam Tennis 2 nu este nici cel mai cuprinzător joc de tenis și nici cel mai complex, conține destul de puțini jucători licențiați, iar modul carieră nu impresionează. Totuși, simulatorul de tenis creat de EA Sports are un mare atu: distrează și este plăcut de jucat, lucru cu care, din păcate, nu multe alte titluri contemporane se pot mândri.

■ **Cosmin Aioniță**

VERDICT LEVEL

+
- oferă toate cele patru turnee de mare șlem
- multiplayer fără online pass
- implementare PlayStation Move foarte reușită

−
- mod carieră simplist și lipsit de profunzime
- comentariile foarte repetitive
- amestecarea jucătorilor actuali cu legendele

PE SCURT:
Grand Slam Tennis 2 este, probabil, cel mai răsărit joc de tenis al momentului.

8

Gen Simulator sportiv **Producător** EA Sports **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **Online** ea.com/grand-slam-tennis-2

ALTERNATIVA TOP SPIN 4
Deși oribil atunci când vine vorba de motion controls, Top Spin 4 oferă totuși un nivel suplimentar de profunzime în ceea ce privește modul de joc Carieră.



Roțile rup din asfalt și metalul din carne

TWISTED METAL

Twisted Metal este cea mai longevivă franciză de PlayStation din istoria consolei celor de la Sony. Primul joc a apărut în 1995, fiind unul dintre cele mai jucate titluri ale momentului. De asemenea, a fost unul dintre primele jucate de mine pe PS și mi-a rămas în memorie ca unul dintre cele mai bune și mai distractive.

Din seria Twisted Metal fac parte până acum opt jocuri și în cei șaptesprezece ani de la lansarea primului au fost vândute, în total, peste 15 milioane de copii în toată lumea. Poate nu pare mult comparat cu jocuri precum Call of Duty, dar, pentru un joc exclusiv de PS, este o mare realizare.

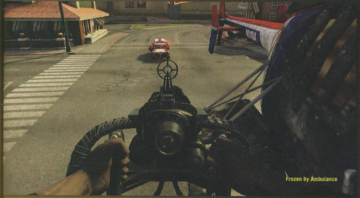
Acum e momentul pentru cel mai recent joc al seriei, care, evident, se vrea cel mai bun joc al seriei. Înainte să pun mâna pe el, eram destul de hyped de filmele ce rulau pe internet și îl așteptam cu mare nerăbdare, dar, în momentul în care a sosit în redacție, am fost dezamăgit.

Și butonul ăsta ce face?

Atmosfera din redacție atunci când am pornit jocul a fost una destul de rară pe aici. Cinematicul de la începutul său a lăsat lumea cu gura căscată și nici măcar un comentariu nu s-a auzit atâta timp cât pe ecran se desfășura intro-ul. Căci a fost cu adevărat spectaculos. Nu era deloc ceva ce te așteptai de la un joc arcade cu mașini. O regie foarte asemănătoare cu cea din filmele lui Rodriguez, cu personaje de-









mente și mult sânge, o atmosferă apăsătoare și o poveste tare fistichie ne-au ținut pe toți cu sufletul la gură cele câteva minute cât a durat. Iar așteptările noastre au crescut. Sau, no, ale mele.

După care am intrat în jocul propriu-zis. Inițial nu erau mari diferențe față de jocurile de dinainte și am recunoscut personaje și mașini pe care le-am dezmembrat de mii de ori anterior. Și m-am bucurat. După care am intrat în acțiune. Iar acolo a început nebunia.

Primul lucru pe care am încercat să îl fac a fost să pornesc în modul split screen pentru a mă putea alerga cu KiMO pe coclauri și a-i face dosul zdrențe. Dar, surpriză! Jocul nu suportă modul split screen în modul offline. Oki, hai să ne conectăm la internetz pentru a vedea dacă acolo stă treaba mai kosher. Surpriză mare din nou. Multiplayer-ul nu merge. Eroare de conexiune. Caută, resetează toate prostiile de prin network settings. Totul mergea perfect, mai puțin conexiunea din joc. După mai bine de jumătate de oră de chin și stres, am căutat răspunsuri pe internet. Ca să vezi, nene, europenii nu au acces la multiplayer în urma unui patch aplicat jocului. Problema se pare că există de mai bine de o săptămână de la data scrierii acestui articol, iar Sony încă nu a dat nici un fel de răspuns. Că de, noi suntem mai proști și de noi scapă repede. Noi, europenii, evident.

După câțiva Dumnezei trași așa, pe sub mustață, am intrat în campania singleplayer și offline a jocului, la mai bine de o oră de când am băgat jocul în unitate. Am intrat direct în brânză, unde am murit în primele secunde, deoarece mi-am prins urechile în butoanele controller-ului. Nu știu cine a avut fantastica idee de a modifica tipul de control al vehiculului, dar a fost mare măgar.

Dar să vă spun despre ce este vorba în Twisted Metal. O gașcă de psihopați fac un pact cu un fel de drac corporatist, Calypso, prin care câștigătorului unui turneu sângeros de luptă cu mașini tunate îi va fi îndeplinită cea mai aprigă dorință a sa. Dar cum e dracul drac, nici pactul cu el nu este ceea ce pare și, oricare ar fi dorința pe care o și-o pun demenții, ea va avea prostul obicei de a se întoarce împotriva lor în modul cel mai hardcore cu putință.





Turneul despre care este vorba e o competiție între participanți, unde fiecare dintre ei conduce un vehicul cât mai bine protejat, dar și cât mai bine înarmat, cu ajutorul căruia va trebui să îi scoată pe ceilalți din plan. Evident, mașinile sunt diferite între ele, unele mai puternic înarmate, dar cu armura unui avion de hârtie, altele adevărate tancuri pe roți, dar lipsite de o putere de foc substanțială. Îți poți alege vehiculul în funcție de preferințele tale personale, după care treci la bătaie. Interesant este faptul că inamicii nu sunt doar cei înscriși la concurs, ci și alte vietăți ce apar de pomană în peisaj, doar ca să îți pună bețe în roate. De exemplu, camioanele drăcești care slobozesc fără încetare mașini ce te vor alerga ca pe hoții de cai. Dacă nu vei distruge repede aceste camioane, ele vor scuipa încontinuu machetuțele diavolești și vor umple harta nasol de tot. Pe lângă aceste camioane, vor fi chiar și lupte cu boși. Un fel de transformers pe care trebuie să îi distrugi așa cum poți tu mai bine. Smulgând șoferi din mașinile de pe lângă, cărându-i legați de bară până la un dispozitiv ce îi va transforma în niște torpile umane foarte puternice. Nu strâmba din nas, nimeni nu a spus că jocul trebuie să aibă vreo logică, trebuie doar să fie spectaculos.

Asta nu ar fi nici o problemă, dacă jocul ar fi fost bine făcut, dar, după cum spuneam, cineva a umblat la sistemul de control al mașinilor. Este acum infernal de greu să controlezi mașina după cum vrei tu, iar ca să ajungi să faci chestiile instinctiv, trebuie să joci tare, TARE mult. Problema vine din faptul că au introdus mult prea multe comenzi de care trebuie să ții seama. Direcții, boost în față, boost în spate, viraj luat rapid, frână de mână, rachete, mitraliere, armă specială, mine, scut, tras cu spatele... mult prea multe lucruri, în care te vei încurca în primele ore de joc rău, rău de tot.



Ce este și mai nasol e faptul că jocul este greu, chiar și pe easy. Se pare că există o coaliție între toți participanții la trafic pentru a te munci pe tine în special. Ceea ce devine tare frustrant în momentul în care în urma ta se formează un cârd de nenorociți care îți vor glanda, dar care nu trag nici un glonț înspre ceilalți demenți.

Până una-alta, cred că jocul în offline se vrea a fi doar o pregătire pentru ce este multiplayer-ul. Dar cum, din nefericire, până la data scrierii acestui articol, multiplayer-ul este doar pentru americani, nu vă pot spune nimic despre el.

■ **Koniec**

VERDICT LEVEL

+
- violent și cu alura de film grindhouse
- simpatic până devine frustrant

–
- foarte greu de stăpânit
- multiplayer non-existent (momentan)

PE SCURT:
Un joc tare greu de stăpânit, dar care este fain până nu te enervezi. Posibil să fie o minunăție în multiplayer, mai ales după ce reușești să apeși pe fiecare buton în parte la marele fix.

6

Gen Auto Combat **Producător** Eat Sleep Play **Distribuitor** Sony Computer Entertainment **Ofertant** Partenerii SCEE în România **Online** twistedmetal.com

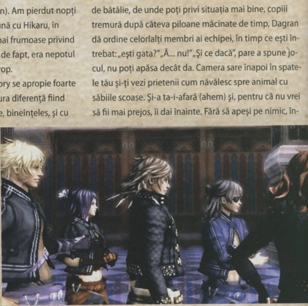
ALTERNATIVA FLATOUT
Deși nici nu se compară ca magnitudine, Flatout este primul joc ce-mi vine acum în minte ca alternativă pentru Twisted Metal. Și aici poți să faci praf mașini cu ghiotura și să râzi din spatele parbrizului când calci între roți un nefericit în flăcări.



Sau cum să iubeşti telenovelele făcute în Japonia

Iubesc telenovelele animate făcute în Ţara Soarelui Răsare... Aş vrea să le numesc altfel, dar nu ştiu cum. Nu mă refer aici la desenele lor pline de acţiune, nu, mă gândesc la seriile în care nu există violenţă, iar accentul cade pe... viaţă. Trebuie să ai puţină răbdare cu ele la început, primele 10-20 de episoade, cam aşa, în care de obicei totul se mişcă lent, ca în viaţa de zi cu zi, dar acestea te lasă să intri în atmosferă, să te bucuri de culori şi să te identifici cu eroii. Când acţiunea, drama, ce vreţi voi, prind din urmă personajele, deja ştim ce şi cât înseamnă fiecare gest, dar şi ce, de ce şi cum gândesc eroii. Impactul poveştii devine astfel înzecit mai puternic, iar dacă cei care o creează au bun simţ şi umor, mai mereu iese ceva extraordinar. De fapt, acesta este şi unul dintre motivele pentru care unele seriale făcute cu cap, ca The Wire sau Clanul Soprano, şi ele un fel de telenovele dacă stăm să ne gândim, sunt mult mai bune decât majoritatea filmelor artistice. Aşa se face că, printre multe alte lucruri minunate, am trăit, împreună cu cele două domnişoare ale seriei Nana, poveştile lor de dragoste (încă îl consider unul dintre cele mai bune filme pe care le-am văzut – filme, nu desene –, deşi era un desen). Am pierdut nopţi învăţând şi jucând go genial împreună cu Hikaru, în Hikaru no Go şi mi-am făcut zilele mai frumoase privind cum o fetiţă şi tatăl ei adoptiv, care, de fapt, era nepotul ei, îşi fac drum prin viaţă în Usagi Drop.

Cu plăcere raportez că Last Story se apropie foarte mult de telenovelele lor bune, singura diferenţă fiind faptul că este un joc (dă...), care vine, bineînţeles, şi cu multă acţiune pe lângă poveste. Că tot veni vorba, ca în oricare alt titlu nipon care se respectă, şi aici eşti aruncat direct în luptă: „ce e gălăgia asta?", oamenii aleargă pe drum, în timp ce Dagran, pare-se liderul şi prietenul tău, te împinge către sursa ţipetelor. Doi copii au rămas în urmă şi sunt sortiţi pieirii dacă nimeni nu-i salvează de ceea ce seamănă cu un tigru siberian mai mic. Camera sare din spatele tău, undeva deasupra câmpului de bătălie, de unde poţi privi situaţia mai bine, copiii tremură după câteva piloane măcinate de timp, Dagran dă ordine celorlalţi membri ai echipei, în timp ce eşti întrebat: „eşti gata?" „Ă... nu!" „Şi ce dacă", pare a spune jocul, nu poţi apăsa decât da. Camera sare înapoi în spatele tău şi-ţi vezi prietenii cum năvălesc spre animal cu săbiile scoase. Şi-a ta-i-afară (ahem) şi, pentru că nu vrei să fii mai prejos, îi dai înainte. Fără să apeşi pe nimic, în-











cepi să-i cari (!?). Vrăji sunt aruncate, jocul te anunță că ai câteva tutoriale noi de verificat, colegii strigă unii la alții, cad, se ajută, fiara e mai a dracu' decât credeai, panică, din ce în ce mai mulți sunt la pământ. Nou Tutorial!, „dispari!" și începi să alergi în cercuri să nu te prindă tigru' de fund. Dagran se ridică, și ceilalți, „pfiu!", hai că-l dovedim. Copiii sunt salvați, „uraa!", tigru' fuge... Level UP! „E na!" „Hai să mergem spre oraș", zice însă Dagran, înainte să apuci să apeși toate butoanele ca să găsești statusurile și tolba. Pe drumul simplu, de coastă, lumea îți mulțumește și te întreabă cine ești, după care, când află că ești un mercenar, dau un pas înapoi. Ajungi la porțile cetății-oraș și ești paf... „cât e de mare, mă?"



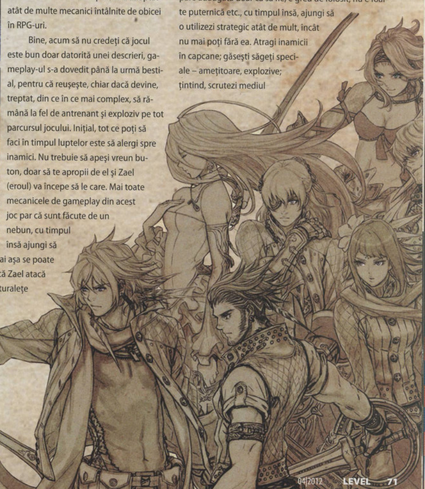




Action-Adventure?

Dacă aștepți acest joc de luni bune (i-a luat un an și o lună să ajungă în Europa), „ăsta e doar action-adventure?" e primul gând care-ți vine în minte. Păi, avem statusuri, o vedere strategică a câmpului de bătălie, arme și armuri upgrad-abile, asta dacă numele magazinului din colț nu minte, un oraș de dimensiuni mari spre foarte mari, plin cu oameni și copii, tavernă, în care ne-am și strâns la o băută și încă. Uitasem însă în acel moment că acest joc este făcut de un geniu. Hironobu Sakaguchi, creatorul seriei Final Fantasy și producător al altor zeci de titluri care au făcut istorie, a ales să promoveze acest titlu ca action-adventure. Dacă aș fi plecat de la ideea că LS este un RPG, aș fi sărit în sus că nu e chiar așa, ca action-adventure, însă nu am putut decât să mă bucur de faptul că a adoptat atât de multe mecanici întâlnite de obicei în RPG-uri.

Bine, acum să nu credeți că jocul este bun doar datorită unei descrieri, gameplay-ul s-a dovedit până la urmă bestial, pentru că reușește, chiar dacă devine, treptat, din ce în ce mai complex, să rămână la fel de antrenant și exploziv pe tot parcursul jocului. Inițial, tot ce poți să faci în timpul luptelor este să alergi spre inamici. Nu trebuie să apeși vreun buton, doar să te apropii de el și Zael (eroul) va începe să le care. Mai toate mecanicele de gameplay din acest joc par că sunt făcute de un nebun, cu timpul însă ajungi să crezi că numai așa se poate juca. Faptul că Zael atacă singur dă naturalețe luptei, pentru că jocul nu așteaptă după reacția ta, ci, și mai important, te lasă să-ți vezi, în mijlocul luptei, de strategii, în detrimentul unei click-ăieli nebune. Următorul lucru pe care-l înveți este să barezi, apoi să te ascunzi și să tragi cu arbaleta. La fel, inițial arbaleta ți se pare adăugată doar ca să fie, e greu de folosit, nu e foarte puternică etc., cu timpul însă, ajungi să o utilizezi strategic atât de mult, încât nu mai poți fără ea. Atragi inamicii în capcane; găsești săgeți speciale – amețitoare, explozive; țintind, scrutezi mediul





JOACA-N MULȚI

Spre rușinea mea, nu am apucat să încerc și multiplayer-ul. Am tras să termin jocul așa cum îmi place (perfect), mai mult pentru a absorbi genialitatea din spatele lui și, deși am avut timp suficient, a refuzat să se sfârșească până foarte aproape de termen (m-am bucurat, recunosc!, eu sunt omul poveștilor, nu al multiplayer-ului). Nota dată este, așadar, doar pentru single player. Wikipedia spune că LS poate cooperativ sau competitiv cu până la 6 jucători, și-mi place ideea de a avea eroul exact așa cum l-ai crescut în single, dar, în același timp, site-urile de specialitate spun că acest mod de joc e mai mult ca să fie, nu foarte complex și că jocul merita și putea mai mult.









înconjurător, poate după un butoi exploziv sau o coloană care stă să cadă, dai ordine magilor să le folosească și așa mai departe. Apoi înveți dash-ul, adică atacul brusc și foarte rapid pe o direcție dată. Mișcare ce ajunge și ea, în scurt timp, una strategică. Majoritatea vrăjilor cad ca cercuri în mijlocul cărora efectul inițial încă mai poate fi resimțit. Astfel, dacă o vrajă tămăduitoare este aruncată, oricine se duce în acel cerc își va reface viața. Dacă faci însă dash în ea, poți împrăștia cercul și reface viața tuturor. Sau invers, cu un cerc de foc. După un timp înveți cum să atragi atenția inamicilor asupra ta, iar dash-ul poate fi întrebuințat și ca mod de fugă și așa mai departe. Cu cât atingi niveluri mai mari, cu atât deschizi noi tehnici de luptă, majoritatea cu adevărate elemente strategice ascunse în ele. În timp, balanța de putere în cadrul echipei va trece de la Dagran la tine și, implicit, vei putea folosi, când bara ta de energie ajunge la maximum, și acea vedere strategică. Lupta se pune în acele momente pe pauză și poți da ordine fiecăruia dintre coechipieri: cum, unde și pe cine să atace, ce vrajă să folosească în principal de acum încolo etc. Mă opresc aici pentru moment, pentru că nu mai am răbdare să vă spun despre poveste și oraș, dar cred că puținul pe care l-am prezentat arată destul de clar că acest joc e departe de un action tradițional și aduce mai repede a un pic de Baldurs Gate + Diablo la persoana a 3-a, ceea ce este incredibil.

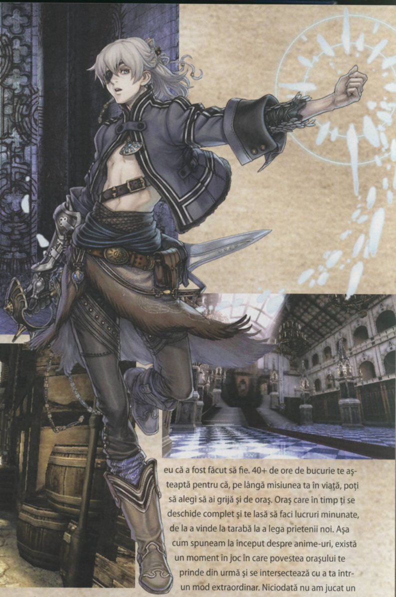
Povești de adormit adulții

Imediat ce ajungi în oraș, exploratorul din tine nu mai vrea decât să plece să descopere acest loc minunat. Imaginați-vă o Sighișoară mai curată, cu clădiri în culori mai deschise, cu străzile ei micuțe, cu piațete, cu multă lume alergând, cu... nu are cimitir, eh!... asta e, nu poți să le ai pe toate. O mare reali-











zare grafică, ținând cont că... Wii. Inițial, pentru că nu știi cum funcționează jocul, orașul poate deveni repede plictisitor, e suficient de mare încât să-ți ia ore bune să cauți în fiecare cotlon, în timp ce oamenii cu care vorbești nu par a dori ceva de la tine. Prinzi frânturi de informații despre conace bântuite sau reptile ce trăiesc în canalizări, dar nimic care să împingă povestea mai departe. După o primă tură și întoarcerea implicită la tavernă, unde Dagran te anunță că a vorbit cu contele și că are o nouă misiune, realizezi că orașul este doar un hub central de unde pleci în misiuni. Oamenii din el nu sunt puși acolo pentru a-ți da ție de muncă, ci pentru a completa un tablou mai mare, pentru a te face să te îndrăgostești de orășelul ăsta în care poți pur și simplu să te așezi pe o bancă și să privești copiii cum se joacă, sau, din contră, să verși un coș cu fructe și să te distrezi când fetele alunecă pe ele și cad cu fustele-n sus. Să cauți prin țărână lucruri pierdute de lume sau să alergi de colo-colo și să dai cu capul (au!) de firmele brutăriilor. Atenția la detalii face din insulă a doua ta casă, iar după alte câteva misiuni realizezi că cetățenii se descurcă și singuri, lumea se mișcă și fără tine, în timp ce câtorva începi să le câștigi încrederea datorită acțiunilor pe care le-ai întreprins până în acel moment. Bârfa domnește pe insulă. Jocul poate fi dus la capăt pe „repede înainte" în cam 20 de ore, pe tiparul unui action pur. Și face o treabă foarte bună în a-ți explica clar cum poți derula povestea. Sau, în reluare, așa cum cred eu că a fost făcut să fie. 40+ de ore de bucurie te așteaptă pentru că, pe lângă misiunea ta în viață, poți să alegi să ai grijă și de oraș. Oraș care în timp ți se deschide complet și te lasă să faci lucruri minunate, de la a vinde la tarabă la a lega prietenii noi. Așa cum spuneam la început despre anime-uri, există un moment în joc în care povestea orașului te prinde din urmă și se intersectează cu a ta într-un mod extraordinar. Niciodată nu am jucat un joc atât de complex care să nu te împingă să faci nimic, dar în care totul se leagă perfect în caz de vrei să faci mai mult!

Alt plan dezvoltat cu grijă este cel al tovarășilor de arme. Poveștile, aspirațiile și personalitățile lor sunt mereu întregite și dezvoltate. De fapt, majoritatea dintre ei sunt personaje în poveste, nu doar parteneri de luptă și primesc până și misiuni dedicate, în care ajungi să le înțelegi mult mai bine mofturile. Ce-mi place e că nu sunt perfecți, urlă în mijlocul luptei, le ghiorlăie mațele, se supără, sunt curvari sau bețivi. Defectele care ți-i apro-















pie mai mult decât orice luptă epică din mijlocul jocului. Am râs în hohote la atingerile sexuale ale Syrennei, câteodată de-a dreptul porcoase, sau de Yurick, căruia-i tremurau chiloții când în sfârșit am ajuns și în conacul ăla bântuit de care tot vorbea lumea.

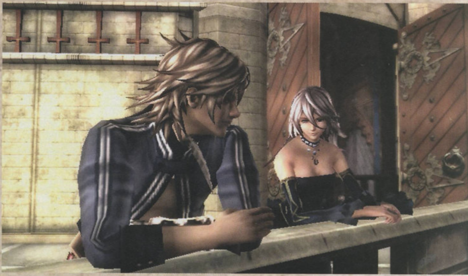
Al treilea plan, și cel mai important, povestea în sine, te prinde și el din urmă pe la mijlocul jocului și dă cu tine de pământ. Dacă ai avansat încet și ai absorbit tot, la un moment dat vei lăsa controlerul jos pentru a gândi. Vei gândi că ce urmează să faci nu e bine. Jocul are „prostul" obicei ca ție să-ți prezinte mai mult din adevăr, prin simple inserții narate de povestitor, decât lui Zael, eroul al cărui destin îl conduci. E ca și cum ai avea dedublare de personalitate. Știi că e greșit, dar cu toate astea nu vrei să te pui în fața viselor acestui tânăr. Superbă lecție de viață. Din păcate, nu toată povestea este extraordinară, devine previzibilă, s-au inspirat prea mult de ici, de colo, iar ideea alesului e deja fumată, prea fumată. E salvată însă de câteva sclipiri care te lasă cu gura căscată, ca diferența dintre viața la curte și cea de mercenar, câteva situații cum numai în desenele lor nebune vezi și de realismul cu care este prezentată. Rar găsești un joc care îți explică cum războiul poate începe și din vina nimănui sau că unele iubiri, oricât de mari ar fi, merită sacrificate.

Adventure-RPG?

Vreau totuși să subliniez că mini-poveștile misiunilor sunt unele dintre cele mai bine realizate din toate jocurile și sprijină gameplay-ul într-un mare fel. LS nu te trimite în mijlocul pădurii să omori 10 păianjeni și pe mama lor pentru a aduce înapoi artefactul lu' Papuc. Nu, aici există motive mult mai clare pentru care accesezi o zonă periculoasă, iar când ajungi acolo, ai toate șansele să descoperi altă poveste, mai mică, a locului. Până și arena din mijlocul orașului, unde te duci doar așa, să te mai călești, vine cu o mică poveste în poveste. Aici, tot ce faci este să întâlnești aceiași oponenți, dar cu nivel din ce în ce mai crescut. Este un mod elegant de a far-

EXUBERANȚĂ ȘI MOCIRLĂ

Mulți spun că grafica lui The Last Story este cea mai bună de pe Wii. Eu spun că este cea mai impresionantă de până acum pe anumite porțiuni, dar slabă spre foarte slabă în altele. Placa video Ati a Wii-ului se descurcă foarte bine când vine vorba de reflexii, efecte, chiar și umbre, dar e îngrozitoare când bump mapping-ul trebuie să lucreze din plin. Așa se face că orașul, în general, dar mai ales sălile pline de marmură ale castelului arată demențial, dar junglele, canalizările și cavernele zgârie retina rău. Când deschid un joc pe Wii, sunt aproape mereu deranjat de grafică, dar nu-mi ia mult timp să mă adaptez și să uit de acest inconvenient. The Last Story însă, nu te lasă să uiți tocmai datorită acestei diferențe mari între locații. Păcat!

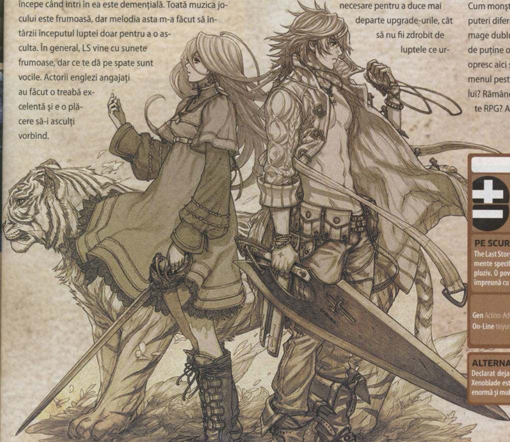


ma, de a te obișnui cu noile abilități, de a crește în nivel sau de a testa o strategie. Arena vine însă și cu comentatori, iar aceștia, deși repetitivi după o perioadă, țin cont de ce ai mai făcut în afara ei. Mi-a stat mintea-n loc când, în sezonul doi (ha!), unii dintre oponenți s-au dovedit a fi chiar cavalerii de la curte care s-au lăsat răpuși fără prea mare luptă pentru că încercau să-mi intre în grații. Comentatorii au reacționat ca la un meci de fotbal și au dat reluări (ca și cum lumea ar fi avut televizoare acasă) în mijlocul luptei pentru a dovedi că au simulat. Am râs, cred, 5 minute încontinuu de ce ultragiați erau. Ca apoi să aflu că respectul cetățenilor față de cavaleri a scăzut în urma acestui incident. Asta este atenția la detaliu pe care o puteți găsi în acest joc, chiar și când vine vorba de ceva ce nu are legătură cu firul principal al poveștii. Respect! Și că tot vorbeam de arenă, melodia care începe când intri în ea este demențială. Toată muzica jocului este frumoasă, dar melodia asta m-a făcut să întârzii începutul luptei doar pentru a o asculta. În general, LS vine cu sunete frumoase, dar ce te dă pe spate sunt vocile. Actorii englezi angajați au făcut o treabă excelentă și e o plăcere să-i asculți vorbind.

De obicei, eu schimb imediat vocile cu cele originale în japoneză și înjur orice joc venit de la mama lui care nu permite acest lucru, dar aici cred că a fost mai bine așa.

Nu numai arena este loc bun de farming, aproape toate locurile prin care ai trecut pot fi vizitate din nou. Interesant este că mini-povestea locului e ciuntită, iar personajele reacționează, așa cum e și normal, ca și cum ar mai fi trecut pe acolo. Lucru care-ți permite un rush nebunesc prin niveluri și face, din reluarea lor, o plăcere. Cum armele și armurile sunt interschimbabile între personaje și destul de specifice, de multe ori realizezi că ar fi bine să ai mai mult de una. Singurul motiv, de fapt, pentru care am reîncercat anumite niveluri. Mint, am mai farmat și pentru câteva ingrediente mai rare cu care puteam să îmbunătățesc una, alta. LS nu încurajează deloc acest mod de joacă și îți dă mai mereu și ingredientele necesare pentru a duce mai departe upgrade-urile, cât să nu fii zdrobit de luptele ce urmează. Dacă vrei însă ceva mai special, mai repede sau 10 arme de același fel upgrad-ate la maximum, cu care să-ți dotezi toți coechipierii, ar fi bine să te pui pe muncă. Armele sau, mai bine spus, săbiile sunt probabil cele mai satisfăcătoare unelte de dat kill-u' pe care le-am văzut într-un joc. Design demențial, care se mai și schimbă după unele upgrade-uri mai speciale, ordine de introducere a lor în joc perfectă, statusuri de ți-e mai mare dragul. Puterea lor tinde să crească mereu, cu fiecare nouă armă găsită, dar, la un moment dat, ajungi să găsești ingredientul minune care schimbă o sabie veche în una foarte puternică, mai puternică decât toate celelalte pe care le-ai găsit între timp. Și-ți spui: „așa da!", „Ha Ha Ha!!!" De multe ori însă, ingredientul necesar pentru saltul mare este același pentru 5 săbii diferite, așa că te trezești că încerci să anticipezi care crezi că te va ajuta cel mai mult. Cum monștrii au sensibilități, iar săbiile upgrad-ate prind puteri diferite (foc, gheață, moarte, șansă de critical, damage dublu împotriva a x sau y și așa mai departe), nu de puține ori te vei trezi că te scarpini în cap, a prost. Mă opresc aici și închei scurt și neortodox pentru că vine termenul peste mine. Cel mai bun action-adventure al anului? Rămâne de văzut. Cel mai bun adventure cu elemente RPG? Aproape cu siguranță!

ncv



VERDICT LEVEL

+
- Realismul poveștii
- Atenția la detaliu
- Personajele cu caracter
- Foarte bine închegat

–
- Câteodată grafica
- Câteodată povestea

PE SCURT:
The Last Story este un joc ce îmbină eficient și elegant elemente specifice RPG-urilor într-un action-adventure exploziv. O poveste de dragoste în care te bucuri și plângi împreună cu personajele.

9

Gen Action-Adventure, RPG **Producător** Mistwalker **Distribuitor** Nintendo
On-Line tinyurl.com/cdce3dn

ALTERNATIVA XENOBLADE
Declarat deja de mulți (și de mine) cel mai bun JRPG al anului trecut, Xenoblade este, de fapt, un Last Story grandios, cu o libertate de mișcare enormă și mult mai multe lucruri de făcut. Așa cum îi stă bine oricărui RPG.



Aaaahhhh... ce plictiseală!

Defenders of Ardania

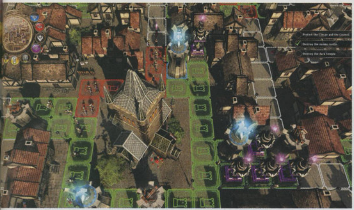
Sunt un mare, mare fan al jocurilor tower defense. Tare fain la ele este că nu sunt în nici un fel limitate de grafică pentru a ieși niște jocuri bune. Un exemplu excelent este Defender's Quest, în care grafica optzecistă, desenată copilărește în Paint, este foarte potrivită jocului. Foarte amuzant, foarte complex, îți pune mintea la contribuție și te ține pentru tare multă vreme în priză. Un al doilea exemplu este Kingdom Rush, a cărui grafică este mai apropiată erei noastre; este mai lucrat din punct de vedere design de nivel, este minunat ca gameplay, dar nu e susținut de o poveste ca cea a lui DefendersQuest. Și un al treilea exemplu, Defense Grid, unul dintre cele mai bune tower defense-uri ale vremii, cu o grafică extraordinară, cu o sumedenie de niveluri și de unități și care are chiar și o poveste de fundal. Pe lângă acestea trei, mai sunt o grămadă de alte jocuri asemănătoare care m-au ținut blocat în fața monitorului sau a tabletei ore întregi. Mai amintesc câteva totuși, mai ales pentru posesorii de tablete sau telefoane deștepte: Defender Chronicles: Legend of the Desert King, Field Runners, Tribal Trouble, Anomaly Warzone sau Tower Defense Lost Earth.





Dar de ceee?

Din nefericire, din când în când se mai trezesc câte unii care încearcă să reinventeze genul și dau într-un asemenea hal de gard, încât te întrebi cum de au avut curajul să lanseze un astfel de produs pe piață. Cred că la un moment dat ești atât de prins de val, încât și să vrei





să te oprești la un moment dat, nu mai poți. Ești în apă până la piept și, dacă te oprești, te îneci.

Așa și cu băieții de la Most Wanted Entertainment. Ei au încercat să facă ceva fain, doar că nu le-a ieșit de nici o culoare. Și mare păcat, căci ar fi fost ceva destul de interesant, dacă ar fi avut mai multă structură, mai mult cap.

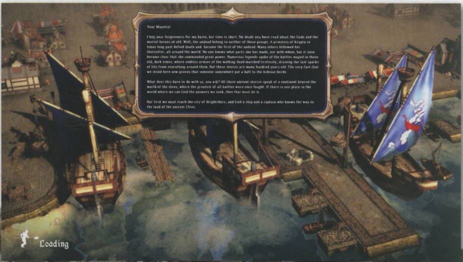
Dar să vedem ce se întâmplă, de fapt. Jocul are o poveste în spate. Ceva cu un rege care este atacat și care retaliază. În fine, ceva extrem de dubios, dar care nu a reușit să mă prindă deloc, mai ales că sunt atât de sătul de vocile gen Sean Connery, încât dau cu skip de fiecare dată când se poate. Dar de data aceasta nu se poate. Fiecare nivel are la început câte cinci minute de polilogie fără cap și fără coadă peste care nu poți să treci. Îți vine să intri în calculator și să îi bați pe toți pe rând. După care, începe tower defense-ul propriu-zis. Inițial, am fost tare impresionat, mai ales de grafica foarte drăguță cu care se prezenta jocul. Apoi am început să dau de primele probleme. În primul rând, numărul tău de turnuri este limitat. Nici o problemă, pe moment mi-am spus că e un lucru mai bun, căci trebuie să joc strategic, dar nu este așa. Nu prea contează unde pui turnurile atâta timp cât sunt în calea unităților adverse sau pe pozițiile de putere ale hărții. Dar asta n-are importanță. Ce contează cel mai mult este posibilitatea de a trimite trupe spre baza adversă. Căci acest tower defense este structurat ca un joc de multiplayer, unde joci împotriva unui alt jucător ce are și el o bază și care poate pune și el turnuri. Problema este că foarte repede în nivel ajungi să pui turnurile unde trebuie, de unde nu le mai miști și te apuci și trimiți de bezmetic unități spre baza adversă. Numai că nu ai nici un fel de control. Tot ce trebuie să faci este să dai două clicuri pentru a cumpăra o unitate odată ce ai destui bani. Restul se întâmplă de la sine. Iar un meci durează minimum o jumătate de oră. Fantastic de plictisitor.

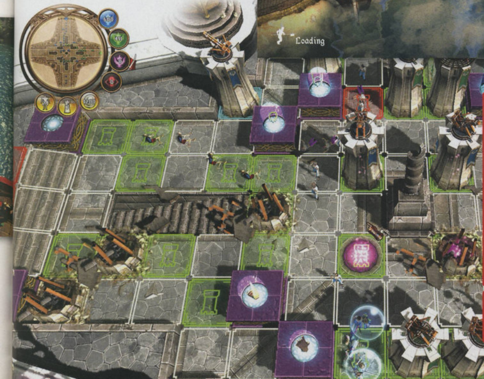
Recunosc cu mâna pe inimă că nu am terminat acest joc. Nu am avut destui nervi. M-am oprit undeva la jumătatea campaniei, unde deja totul devenise redundant, când cele cinci minute inițiale de cursă contra cronometru pentru a ocupa pozițiile importante pe hartă treceau prea repede, iar celelalte treizeci, patruzeci de minute de monotonie mă făceau să mă urc pe pereți.

Am sperat că în multiplayer va fi mai diferit, așa că am jucat ceva vreme și contra oponenți umani. Mare greșeală. Măcar în singleplayer, AI-ul nu își putea repara baza. Meciurile de pe internet deveneau atât de frustrante, încât pierdea cel care nu mai avea răbdare și ieșea. Așa că am zis este de ajuns cu această pierdere de vreme și am lăsat baltă jocul.

Nu îl recomand nimănui. Este o fenomenală pierdere de vreme și de bani.

■ **Koniec**





VERDICT LEVEL

+ ► Grafica e OK

− ► Atât de plictisitor, încât ai prefera să-ți faci temele decât să îl joci

PE SCURT:

Unul dintre cele mai proaste jocuri tower defense pe care am pus mâna, dar care are o super grafică.

2

Gen Tower Defense **Producător** Most Wanted Entertainment
Distribuitor Paradox Interactive **Ofertant** store.steampowered.com
ON-LINE defendersofardania.com

ALTERNATIVA DEFENDER'S QUEST

Unul dintre cele mai faine jocuri ale genului, care, deși nu are o grafică bestială, este excelent ca gameplay și, lucru rar pentru un tower defense, ca poveste. Unul dintre jocurile ce își merită pe deplin cei șapte dolari.



Copilu' de aur

Cred că putem spune fără dubii că seria Uncharted înglobează mai toate elementele care definesc un joc video modern. Nu vreau să fiu înțeles greșit, asta nu înseamnă că titlurile realizate de Naughty Dog ar fi slabe (dimpotrivă, în continuare consider Uncharted 2: Among Thieves drept unul dintre cele mai bune jocuri lansate vreodată). Totuși, pe lângă evidentele lor calități, acestea încorporează și unele stereotipuri contemporane ale industriei, acele ingrediente deja clasice, capabile să transforme un „simplu" joc într-o mașină de făcut bani, demnă de invidia Hollywood-ului. Cel puțin acesta este sentimentul pe care mi l-a lăsat Uncharted 3: Drake's Deception.

De ce aduc aminte totuși de cel de-al treilea titlu al seriei? Tocmai pentru că Uncharted: Golden Abyss, prima aventură a lui Nathan Drake pe PlayStation Vita, este diferit de acesta.

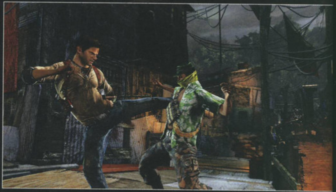
Mai puțin spectacol, mai multă inimă

În primul rând, este pentru prima dată în istoria seriei când un titlu Uncharted nu este dezvoltat de producătorii inițiali (Naughty Dog), sarcina realizării noului Golden Abyss picând pe umerii studioului Sony Bend. În al doilea, fiind vorba de un joc dedicat lansării PlayStation Vita, varianta portabilă a lui Uncharted trebuia să scoată în evidență capabilitățile consolei, dar să și păstreze gameplay-ul propriu-zis pe placul fanilor înrăiți. Despre cât de inspirate (sau nu) sunt adițiile specifice noului Vita vom vorbi un pic mai târziu.

Ce iese însă în evidență este latura narativo-sentimentală din Golden Abyss. Avem parte de-o aventură ce are loc înaintea evenimentelor din Uncharted: Drake's Fortune (primul titlu al seriei), fără a avea însă vreo pretenție de prequel. În afara eroului principal - Nathan Drake - și a nelipsitului său mentor Victor Sullivan, atât personajele, cât și povestea nu au nicio legătură cu celelalte titluri ale seriei.

Astfel, cele câteva personaje noi care-și fac apariția în Golden Abyss aduc o doză nesperată de „proaspăt", amplificată de dialogurile foarte bine scrise, care scot din nou în evidență talentul de interpret al lui Nolan North. Adăugați la acestea o poveste relativ simplă, care evoluează însă în jurul conchistadorilor și a comorilor ascunse de băștinașii din America de Sud și aveți în față imaginea unui joc care se rupe de complexitatea fraților săi mai mari, însă își atinge exact scopul propus.

În timp ce Uncharted 3 poate fi comparat cu orice blockbuster hollywoodian, Golden Abyss își găsește corespondentul în filmele de aventură ale anilor '80. Și, având în vedere că titluri precum primele Indiana Jones sau Romancing The Stone nu ar trebui să fie străine niciunui fan al seriei, putem spune că abordarea narativă a celor de la Sony Bend a fost foarte inspirată.



14



Toate-s vechi și noi îs toate

Cât despre gameplay, tranziția de la precedentele titluri Uncharted către frățiorul mai mic s-a făcut fără niciun compromis. Golden Abyss se joacă la fel de bine, în ciuda procesului de miniaturizare la care a fost supus. Nathan Drake are la dispoziție întreaga lui gamă de mișcări și acrobații, foarte ușor de realizat folosind stick-urile analogice și butoanele de pe Vita. Totuși, după cum aminteam mai devreme, cei de la Sony Bend au fost nevoiți să scoată în evidență și noile capabilități ale consolei. Astfel, pentru fiecare acțiune a eroului, există mai





mereu cel puțin o metodă alternativă de a o duce la bun sfârșit: navigarea nivelului se poate realiza fie prin clasica combinație stick + X (pentru sărit), fie marcând traseul lui Drake pe touchscreen (un fel de retard mode engaged); se poate ținti fie cu ajutorul stickului, fie prin intermediul senzorilor de mișcare; ai posibilitatea de a escalada pereții abrupți folosind panoul-spate al consolei; poți culege armele de pe jos cu ajutorul unei icoane plasate pe display, iar inamicii pot fi atacați printr-un simplu clic pe aceștia.



Din fericire, după cum spuneam, grosul jocului poate fi abordat cu ajutorul schemei de control clasice, fără bătăi de cap suplimentare. Totuși, există și o serie de situații în care ești nevoit să recurgi la metodele de control alternative. Extrem de enervante sunt momentele în care Drake trebuie să traverseze diferite bârne foarte înguste, echilibrul acestuia fiind menținut cu ajutorul senzorilor de mișcare ai consolei. O mișcare un pic mai bruscă și ești nevoit să reiei jocul de la cel mai recent checkpoint. Tot la capitolul lucruri stresante putem trece și secvențele de tip quick time event, la rândul lor dependente de touchscreen.

De asemenea, puzzle-urile din Golden Abyss sunt acum în totalitate dependente de touchscreen. Drake va fi nevoit să copieze numeroase simboluri cu ajutorul unei foi și a unui cărbune (acțiune ce implică frecatul de zor pe ecran), să examineze obiecte, să deschidă încuietori, să aranjeze tablete sau statui în pozițiile corecte, toate acestea realizându-se prin intermediul suprafețelor sensibile la atingere cu care este dotat PlayStation Vita.

Aceste adiții au însă și părțile lor bune: comorile clasice din seria Uncharted (simple obiecte colecționabile în vechile titluri) revin într-o formă evoluată. Acestea sunt organizate pe seturi și, pe măsură ce Drake le găsește, sunt adăugate în jurnal, cu note, imagini și explicații audio despre utilitatea și istoria acestora.

Navigarea prin jurnal se realizează de asemenea prin intermediul atingerii ecranului, o soluție facilă și foarte elegantă în acest caz. Tot în jurnal se vor regăsi și fotografiile pe care Drake le va putea face pe parcursul aventurii sale. Acestea întregesc seturile de comori de care aminteam mai devreme, completarea unei asemenea colecții fiind echivalentă cu deblocarea unui trofeu pe PlayStation Network.

Grafica, ochiul dracului

Bineînțeles, nu puteam încheia această prezentare fără a aminti de grafică, capitol la care jocurile Uncharted au strălucit întotdeauna. Grație configurației hardware impresionante pentru o consolă portabilă, lumea aștepta ca Golden Abyss să se poată confunda cu frații săi mai mari de pe PS3.

Acest deziderat nu este prea departe de realitate: modelarea și animarea personajelor din „micul" Uncharted fac cinste seriei, iar decorurile și efectele speciale se apropie de ceea ce întâlneam în Drake's Fortune. Totuși, rămân vizibile limitările platformei mobile: unele medii din joc nu beneficiază de o geometrie prea complexă, iar aliasing-ul este destul de pronunțat în anumite momente.

Totuși, lăsând toate acestea la o parte, Uncharted: Golden Abyss este un mare pas înainte pentru ceea ce înseamnă jocurile dedicate platformelor portabile, egalându-și (și uneori chiar depășindu-și) predecesorii de pe PlayStation 3.

■ **Cosmin Aioniță**



VERDICT LEVEL

+
- grafica și sunetul de top pentru o platformă portabilă
- scenariu și feeling demne de „strămoșul" Indiana Jones
- unele adiții de gameplay inspirate
- bine închegat pentru un joc single player

−
- puteam trăi fără touch controls și senzori de mișcare
- cam mult aliasing în unele momente

PE SCURT:
În materie de single player, prefer Golden Abyss lui Uncharted 3: Drake's Deception.

9

Gen Action/Adventure **Producător** Sony Bend Studio **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE în Romania **Online** us.playstation.com/psvita/games-and-media/psv-uncharted-golden-abyss.html

ALTERNATIVA UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
Alternative pe Vita nu prea avem, însă primul titlu al seriei Uncharted se aseamănă destul de mult cu Golden Abyss, fiind orientat mai mult spre gameplay și poveste, în detrimentul momentelor „explozive".



Conu' Diablo față cu realitatea

Dungeon Hunter Alliance


N-am copiat și nici gura nu ne miroase...

- Alo, Poliția?

- Da, bună seara, care este numele dvs. și cu ce vă putem ajuta?

- Domn'e, mie mi se zice Diablo și aș vrea să depun o plângere: copchiii ăștia de la Gameloft m-a prădat, domn'e!

- V-au jefuit? Sunteți în regulă?

- Nu, nu, domn'e, că-s băiat voinic așa... M-a prădat emoțional, domn'e, mi-a furat mândria... M-a clonat nesimțiții... Auzisem eu de rău de băieții ăștia, da' n-am crezut până acu'...

- Domnule Diablo, cred că ar fi mai bine să ne faceți o vizită la secție, pentru a depune o plângere.

Mai târziu, la secție

- Bine ați venit. Acum povestiți-ne, în detaliu, cum ați fost furat... sau clonat?

- Iaca, domn'e, io nu-s cine știe ce priceput cu tehnica asta. Vezi matale, noi, în Iad, suntem mai retrași, așa, fiecare la crateru' lui... Da', am auzit vorbindu-se, domn'e, mai ales la copchiii ăștia de coboară până la noi și nu găsesc ieșirea spre nivelu' următor... Că Gameloft ăștia e mari bagabonzi, fură de nu se vede... A clonat până acu' multe jocuri: StarFront că e copie de StarCraft, umblă vorba că Modern Combat e Call of Duty curat, N.O.V.A. e clona lu' Halo, iar Shadow Guardian... ăsta că copiază cu nesimțire Uncharted.

- Și cum vă afectează pe dvs. această strategie a celor de la Gameloft?

- Domnule dragă, nu știu io d-astea. Că ei le fac pentru telefoane d-astea aifon sau android, da' eu n-am așa ceva în ogradă. Noi suntem oameni simpli, n-avem nevoie... Nici măcar semnal n-avem în Iad. Ce să fac io cu un smarfon d-ăsta?

- Domnule Diablo, ce prejudicii vă aduc dvs. cei de la Gameloft?

- Aaa, păi zi-i domn'e așea. Domn'e, io recent am împlinit frumoasa vârstă de 15 anișori. Și bagabonții ăștia de preteni ai mei... mi-or luat o consolă de jocuri! Cum naiba îi zice, mă? Aia cu vaca... Pleisteișăn Vita!

- S-o stăpâniți sănătos!

- Mulțam fain. Domn'e, pe lângă consola asta, am primit și un joc... Dungeon Hunter: Alliance. Atunci mi-a picat mie fisa: asta e copia curată a mea! Tot cu acțiune, tot cu RPG, tot cu warrior, mage și rogue, ăștia a furat la indigo, să moară ce-am mai scump pe lume! Ce-i drept, povestea lor e mai slăbuță, ceva cu regi îndrăgostiți și prințese readuse la viață, da' ce să-i faci, domn'e? Unu-i Diablo pe lumea asta...

- Continuați...

- Stai să vezi, domnule dragă. E copiat așa, la marea meserie: inventarul, armele și obiectele pe care le poți culege, la fel, domnule! Luptele, monștrii, acumularea de experiență, avansarea în nivel, aproape identice! Nu se poate așa ceva, domn'e. Până și nivelurile, parcă-s alea din cea mai recentă versiune beta a mea, trase la xerox...

- Haide, domnule! Nu puteau copia chiar atât de bine!

- Asta să-mi fie Sfânta Cruce! Doamne, ce-am ajuns să spun, mă blestemă frații mei... S-au prăpădit săracii... Hai să nu vorbesc cu păcat, unele chestii îs faine în Dungeon Hunter ăsta: potopul interminabil de click-uri a fost înlocuit cu o schemă de control funcțională, chiar merge bine și pe blestemățiile alea de stick-uri și butoane! N-au exagerat nici cu touch screen-ul ăla, îl folosești doar pentru zoom și pentru a activa puterile speciale ale zânelor. Aaa! Nu v-am zis de zâne? Umblă după tine niște zâne, naiba să le ia, năzdravanele astea pot găsi comori și...

- Ce zâne, domnule? Vă bateți joc de mine?

- Nu domnu', da' chiar au băgat zâne... Că si p-ăstea le-a copiat de undeva. Ce, credeți c-am dat în mintea copiilor? O fi grafica de la Dungeon Hunter ăsta cam puerilă, așa... Da' domn'e, eu mi-s drac cu vechime... Am trecut prin Torchlight, ce naiba...



Domnu' Diablo, puțină înțelegere dacă se poate...

Mult mai târziu...

Din lipsă de probe suplimentare, acțiunea intentată de cetățeanul Diablo împotriva companiei Gameloft ar putea fi suspendată. Totuși, judecătorii au oferit încă o șansă reclamantului, care trebuie să prezinte mai multe dovezi pentru a-și susține cauza. Următorul termen al procesului: 15 mai 2012.

■

Cosmin Aioniță

VERDICT LEVEL

+
- action RPG pe PS Vita, cu o schemă de control funcțională
- grafică arătoasă, deși câteodată puerilă
- multiplayer cooperativ

−
- copiază cu nesimțire cam tot ce înseamnă Diablo
- are unele scăderi vizibile de framerate
- doar text pentru dialoguri, fără replici vorbite

PE SCURT:
Clonă, clonă, da' brânza-i pe bani! Momentan, nu există alternativă action RPG mai OK pe PS Vita.

7

Gen Action RPG **Producător** Gameloft **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **Online** dungeon-hunter.com/dungeon-hunter-alliance

ALTERNATIVA DIABLO...?!
Regele action RPG-urilor, chiar și ajuns la vârsta a treia, dă clasă în continuare întregii armate de clone apărute de-a lungul anilor.

Mărimea nu contează

MOTORSTORM RC
RADIO CONTROLLED OFF ROAD RACING

Atunci când mi-am achiziționat un PlayStation Vita, îmi făcusem deja planuri în legătură cu ce jocuri îmi voi cumpăra și cât timp voi aloca fiecăruia dintre acestea. Ei bine, deși intențiile inițiale erau altele, apariția lui Motorstorm RC mi-a dat peste cap toată această planificare.

Pentru început, jocul a fost oferit complet gratuit pe PSN US (prin intermediul unei promoții realizate împreună cu Scion (Toyota), care încă era valabilă la ora scrierii acestui articol) și la un preț ridicol de mic prin varianta europeană a magazinului online Sony (sub 6 euro pentru ambele versiuni de Motorstorm RC: PS3 și PS Vita). În aceste condiții, nebun să fii să nu dai jocului măcar o șansă.

Mic și bun

Cred că nu exagerez cu nimic când afirm că Motorstorm RC este unul dintre cele mai „addictive" jocuri pe care le-am jucat în ultimii ani. Pur și simplu am uitat de griji, muncă, articole, termene de predare sau ieșiri la bere și am jucat încontinuu aproape două săptămâni. Când îl căutai pe Cosmin, era fie la birou, fie în metrou, fie izolat în „sala tronului", culegând de zor medalii în Motorstorm RC.

Teoretic, jocul celor de la Evolution Studios este o versiune miniaturizată a mai vechilor titluri Motorstorm, în care locul vehiculelor de teren a fost luat de mașinuțe teleghidate. Practic însă, modul în care a fost gândit Motorstorm RC este de-a dreptul genial. Jocul combină într-un mod ideal structura tipică unui titlu casual mobil (curse scurte, posibilitatea de a câștiga de la una până la trei medalii pe probă, în funcție de performanțe) și gameplay-ul „clasic" (fără compromisuri, pe placul gamerilor hardcore).

Modul de joc Festival include patru campanii principale, fiecare cu medii de joc inspirate de către unul dintre titlurile precedente ale seriei (deșertul din primul Motorstorm, jungla din Pacific Rift, peisajele înghețate din Arctic Edge și străzile distruse din Apocalypse). De asemenea, fiecare probă necesită un vehicul anume: buggy, muscle car, camion etc. Pe lângă toate acestea, Evolution Studios au inclus și un playground, un soi de teren de antrenament în care pot fi testate toate mașinuțele și pot fi executate unele manevre speciale.

Din păcate, nu există multiplayer clasic, ci doar comparații între timpii înregistrați (de altfel, și tipurile de probe au fost gândite pentru a putea fi cronometrate: curse clasice, depășirea unui număr anume de oponenți într-un interval dat, hot lap sau drifting contra timp). Totuși, performanțele sunt centralizate prin intermediul Pitwall-ului, un echivalent al sistemului Autolog din NFS, care te îndeamnă în permanență să bați timpii prietenilor. De asemenea, în ciuda faptului că nu există multiplayer propriu-zis, rutele amicilor sunt afișate în timpul curselor proprii sub forma unor săgeți în mișcare, extrem de utile pentru a afla traseele ideale pe anumite circuite. După cum era de așteptat, toate aceste opțiuni funcționează pe ambele console,



jucătorii de pe PS Vita având posibilitatea de a se înfrunta (indirect) cu cei de pe PS3.

Camera, bat-o Dumniezo!

Lăsând la o parte grafica (funcțională, nu extraordinară), principala problemă din Motorstorm RC este controlul. Sau mai degrabă combinația dintre camerele prin care pot fi privite cursele și metodele de control puse la dispoziție. Există două astfel de variațiuni: schimbarea direcției de mers relativ la mașină sau relativ la cameră. Însă, având în vedere că niciuna dintre camerele puse la dispoziție nu este tocmai „prietenoasă", va fi nevoie de o perioadă de adaptare pentru a te putea bucura de Motorstorm RC.

În rest, ar fi de-a dreptul penibil să caut nod în papură unui joc care m-a ținut lipit de consolă atât de mult timp și care costă mai puțin decat o pizza mai răsărită. Go buy it.

■ **Cosmin Aioniță**



Că e ploaie, că e vânt, că-i zăpadă sau pământ...

VERDICT LEVEL

+
- probe și medalii cu duimu'
- creează dependență
- medii de joc inspirate din toate celelalte titluri Motorstorm
- Pitwall

−
- grafica nu-i tocmai de top
- controlul și camerele, până te obișnuiești
- fără multiplayer real

PE SCURT:

Având în vedere ce primești în schimbul unui preț infim, Motorstorm RC devine un must play pentru posesorii de Vita sau PS3.

9

Gen Arcade Racing **Producător** Evolution Studios **Distribuitor** Sony Computer Entertainment **Ofertant** PlayStation Network **Online** www.motorstorm.com

ALTERNATIVA SMASH CARS

Nu-i pe Vita, dar e un joc mai mult decat OK în domeniul curselor cu mașini teleghidate. Îl găsiți pe PSN (PS3) și Steam (PC).

Mult prea mici pentru un război atât de mare



Little Deviants™



Acum câțiva ani buni, atunci când ziceai gaming mobil, nu te puteai referi decât la experiențele oferite de Nintendo DS sau PlayStation Portable, ambele purtătoare ale drapelului ridicat de „strămoșul" Game Boy. Apoi, cu al său iPhone, Apple a schimbat complet regulile jocului (atât la propriu, cât și la figurat). AppStore a fost invadat de tot felul de joculețe, care mai de care mai diverse, chiar dacă nu întotdeauna complexe.

Și, chiar dacă găsirea de cuburi colorate sau manevrarea unor biluțe nu sunt ceea ce am putea numi gaming adevărat, acest gen de experiențe s-au dovedit a fi mai mult decât suficiente pentru marea majoritate a publicului neavizat. Degeaba se bate apa-n piuă că ecranele sensibile la atingere (touch screens) nu ar fi suficiente pentru a oferi metode corespunzătoare de control în anumite genuri de jocuri – vânzările de terminale mobile inteligente și tablete dau peste nas acestor teorii, mână în mână cu profiturile obținute de pe urma comercializării de software (implicit și jocuri) pentru aceste platforme.

În aceste condiții, nu este de mirare că noua generație de console portabile încearcă să ofere, pe lângă titlurile tradiționale, și acest gen de jocuri casual, care să poată atrage și fanii ce n-au pus în viața lor mâna pe un controller sau un mouse de gaming.



Atingând panoul-spate al consolei, modifici terenul pentru a mișca deviantul

Cele trei greșeli...

Când vine vorba de noul PlayStation Vita, Little Deviants pare a fi răspunsul celor de la Sony la „amenințarea" venită dinspre piața jocurilor casual. Mai exact, avem de-a face cu o colecție de mini-jocuri simpliste, care încearcă să facă abstracție de metodele clasice de control (stick-uri și butoane), axându-se pe celelalte dotări din arsenalul Vita: ecranul și panoul-spate sensibile la atingere, senzorii de mișcare, microfonul încorporat etc.

Teoretic, producătorii au gândit Little Deviants ca un soi de „All-Star Game" al joculețelor simpliste de pe iOS și Android, proiectat în jurul facilităților PlayStation Vita. Din păcate, punerea în aplicarea a acestor ideii nu este cea mai fericită.

În primul rând, toate joculețele acestea sunt dependente de un simulacru de poveste puerilă, în care naveta spațială a devianților (niște organisme sferice destul de simpatice) este doborâtă pe Pământ de către roboțeii malefici. Ei bine, la început, chiar dacă nu ești interesat de acest story mode, ești absolut forțat să-l parcurgi pentru a debloca toate mini-jocurile pe care Little Deviants le încorporează.

Aceasta este greșeala numărul 1: niciun jucător de ocazie nu va avea răbdarea necesară să treacă prin toate aceste etape pentru a debloca joculețul preferat. Mai ales în condițiile în care unele dintre aceste mini games sunt de-a dreptul tâmpite și/sau frustrante. Spre exemplu, în timpul unei ascensiuni cu balonul, trebuie să freci de zor panoul-spate pentru a genera aer cald, în timp ce omori ciori atingându-le pe ecran; dacă nu reușești, acestea vor sparge balonul, fiind imperativă acoperirea găurilor cu niște plasturi. Toate acestea trebuie făcute în timp ce balonul este ghidat prin niște câmpuri de mine prin intermediul senzorilor de mișcare. Pare complicat și pentru un gamer hardcore, nu mai vorbim despre un casual player (greșeala numărul 2).

Nu în ultimul rând, acest gen de jocuri au prins pe smartphones dintr-un motiv evident: pot fi abordate în reprize scurte, chiar și în timp ce te afli într-un mijloc de transport în comun, pe stradă etc. Este foarte simplu să mai bombardezi niște porci cu încă un păsăroi furios în timp ce aștepți să se închidă ușile metroului. Nu la fel de comod este să te rotești de nebun prin locuri aglomerate pentru a ținti roboței care, prin intermediul realității augmentate, îți răpesc micuții devianți. Da, știm că Vita este dotată cu camere video, însă hai să nu exagerăm, altfel se duce naibii toată ideea de portabilitate și, implicit, apare greșeala cu numărul 3.

...și lovitura de grație!

În anumite sporturi, trei greșeli ar fi suficiente pentru a pierde meciul. Little Deviants se încăpățânează să o facă și pe a patra: 130 lei pentru un astfel de pachet este mult prea mult, mai ales în condițiile în care concurența nu se sfiește să ofere experiențe comparabile (cum ar fi noul Angry Birds Space) la sub 1 dolar...

■ **Cosmin Aioniță**

VERDICT LEVEL

+
- unele idei bune de gameplay
- personajele destul de amuzante
- metodele de interacțiune cu jocurile

–
- anumite jocuri prost gândite
- sistem de progresie deficitar
- prea complicat pentru piața casual

PE SCURT:
Unele dintre joculețele incluse în Little Deviants pur și simplu nu funcționează așa cum ar trebui într-un mediu mobil, întregul pachet lăsând amara impresie a unei demonstrații tehnologice extinse.

6

Gen Mini games **Producător** Bigbig Studios **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE în România **Online** uk.playstation.com/littledeviants

ALTERNATIVA ORICE JOC DE CALITATE DE PE IOS/ANDROID
După cum spuneam, cele două platforme mobile nu duc lipsă de jocuri, unele dintre acestea (Jetpack Joyride, Angry Birds, Where's My Water? etc.) fiind superioare oricărui mini game din Little Deviants.



Un Carmageddon autist

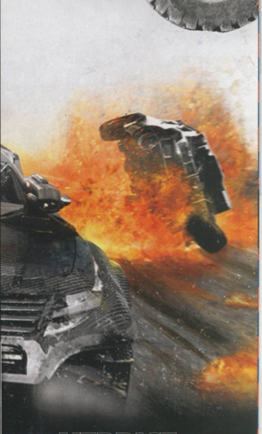
Să nu-ți vină să crezi! Zici că a dat strechea în anumiți producători de jocuri: sunt la modă din nou mașinile furioase și bușiturile spectaculoase! Twisted Metal a făcut ochi din nou, Ridge Racer Unbounded schimbă macazul, iar un nou titlu Carmageddon se află în planurile celor de la Stainless Games (autorii primelor două titluri din serie). Și, dacă tot e trendy, hop-țop și indienii de la Version2Games cu al lor Smash 'N' Survive pentru PlayStation Network.

Probabil că titlul acestui joc nu este legat doar de acțiunea sa „furibundă", ci și de reacțiile pe care Smash 'N' Survive le trezește celor care se încumetă să-l încerce. Jocul este atât de prost, încât îți vine să „smash" cu controller-ul de pereți și te rogi să supraviețuiești crizei de nervi aferente. M-am gândit mult cum să formulez review-ul de față, mai ales că nu prea e nimic bun de spus despre joc. În lipsă de alte idei, iată un soi de reproducere a gândurilor ce mi-au străbătut țeasta în prima jumătate de oră alături de Smash 'N' Survive:

„La 1.8GB, cât are mizeria asta, ar face bine să merite spațiul pe care l-am eliberat pe hardu' consolei... Installing... În sfârșit a terminat, hai să-i dăm drumu'... Hopa, filmuleț cu mașini butucănoase... Lame, cuțite, freze, aruncătoare de flăcări, din intro pare a fi un soi de Carmageddon modern, cu același gen de design al mașinilor, însă mult mai slab. Bam! Ce muzică supărată au aștia în meniul principal (un riff în genul Godsmack care se tot repeta). Gata cu opțiunile și vrăjeala și hai să-i dăm forjă cu campania! Mamă, mamă, ce loading screen-uri făcute în Paint...

Ah, deci n-are pic de poveste, doar niste segmente de text bine ascunse cărora nici dracu' nu le dă atenție. Hopa, tre' să aleg o mașină... De ce mama naibii stă atât să încarce un amărât de model de mașină? Mai e și urât ca noaptea, arată ca un Oltcit. Pot să cumpăr mașini noi (cu fix aceleași specificații precum cele precedente) sau să le personalizez p-astea actuale... Rahat pe băț, modificările sunt doar cosmetice, nu influențează cu nimic comportamentul mașinii... De ce naiba nu pot schimba culoarea mașinii?... Băi, ce timpi de loading infecți... Îmi crește a doua barbă până pornește...

Vai, Dumnezeule mare, am jucat pe PS2 jocuri care arătau mai bine ca jegul ăsta! Și controlul, vai de mine, ce porcărie... Nu mă, nu vreau să merg drept! Vreau să iau curbă!!! Nu vreau să mă lovesc de porcăria aia de gard, mai ales că scoate un zgomot ORIBIL când e lovit! Hai, gata cu checkpoint-urile și alte porcărele d-astea... Hai să ne BUȘIM cu alții! Ce face boul ăla, trece exact pe lângă mine? You win! Bă, ce naiba, nici măcar nu l-am atins... s-a lovit singur de parapet și a murit fără ca nici măcar să-l ating... WTF? Hai înapoi în meniu... bună muzica asta, păcat că e prea scurtă... Care o fi diferența totuși între mașinile astea?





Control odios...



Hidos și haotic

Aaaa, aia are aruncător de flăcări și aia lamă... Hai cu lama, frățică, hăi să-i ciopârțim!

Loading... Protect your allies while they plant the bomb! Cum dracu' să-i protejezi când lama din dotare e INUTILĂ (face damage cât un pechinez știrb) și tâmpiții se lovesc ÎNTRE EI și mor? Bă, ce dracu', ăștia chiar își bat joc de noi? Tre' să-ți lipsească o doagă de la mansardă să dai bani pe gunoiul ăsta. Quit. Delete."

■ **Cosmin Aioniță**

VERDICT LEVEL

+ cele câteva secunde de muzică din meniul principal
– totul!

PE SCURT:
Un punct l-am dat din oficiu, iar muzica din meniu acoperă restul notei.

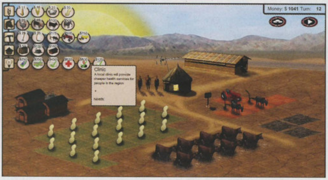
1.5

Gen Arcade Racing **Producător** Version2Games **Distribuitor** Version2Games **Ofertant** PlayStation Network **ON-LINE** snsthegame.com

ALTERNATIVA CARMAGEDDON
Abia astăzi poți aprecia cât de avansate au fost Carmageddon și Carmageddon II la vremea lor. Medii de joc deschise și fizică avansată pe vremea când alții își ștergeau cașul de la botic.

3'rd World Farmer

http://gambolio.com/#/game-play:21008/



Luna aceasta pornim în forță cu un joc care mi-a dat de gândit mai mult decât majoritatea suratelor mai mari. Titlul spune tot: ești un fermier care încearcă să supraviețuiască într-o țară din lumea a 3-a. La începutul fiecărui an, alegi unul sau mai multe tipuri de plante pe care vrei să le semeni, de obicei pe cele ale căror semințe au un preț acceptabil, după care speri ca recolta să fie bună. Dacă e bună și anul trece fără incidente, profitul îl investești în alte semințe, poate câteva unelte agricole, o fântână și așa mai departe. Rar se întâmplă însă ca un an să treacă fără a aduce o nenorocire, fie ea secetă, război, boală în familie, incendiu, ce să mai, aș putea umple jumătate de pagină cu iadul din acest joc. Dacă ai noroc cu carul, poți ajunge să construiești și drumuri, să-ți asiguri recolta și să-ți cumperi tractor, dar, câteodată nici măcar aceste lucruri nu te vor salva... Deși se poate, jocul nu e făcut pentru a fi câștigat. De fapt, în 50% din cazuri se va termina cu moartea ta și a familiei tale. Chiar dacă simplu, mesajul de la sfârșit: „aproximativ 24 de mii de oameni mor anual de foame în toată lumea" și situațiile incredibile în care ești pus transformă acest flash într-unul dintre cele mai interesante jocuri pe care le-am jucat.

Icy Fishes

http://www.kongregate.com/games/SilenGames/icy-fishes

În sfârșit lumea a realizat că poți să faci ce face Popcap și sub formă de minijoc web. Trebuie să fii un adevărat geniu să scoți jocuri ca Zuma, Chuzzle, Peggle, Feeding Frenzy, dar mai ales Insaniquarium, asta ca să le amintesc doar pe cele care se apropie într-un fel sau altul de noul nostru prieten, Icy Fishes. Dacă joci titlurile de mai sus doar pentru câteva ore, concluzionezi că cei care ți le-au sugerat au luat-o razna și că nu știu ce să se mai joace. Toate jocurile celor de la Popcap au însă elemente hardcore bine ascunse în spatele graficii copilărești și o adâncime în gameplay greu de... /aproape de... neatins. Icy Fishes nu este chiar la nivelul suratelor produse de P., poate și pentru că este prea mic/scurt, dar are ceva din gameplay-ul și grafica lor. În caz că nu înțelegeți nimic din print screen-ul fabulos pe care l-am făcut, aflați că aici vă jucați de-a caracatița lansatoare de mine care încearcă să înlănțuie exploziile în așa fel încât să spargă toate... icrele și să mănânce toți peștii din ele. O simulare de nota 10.

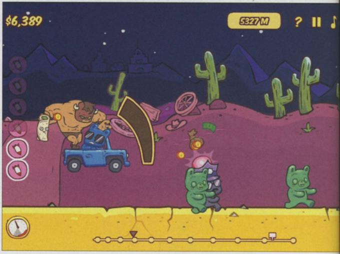


Fairway Solitaire

http://www.kongregate.com/games/BigFishStudios/fairway-solitaire



Eu sunt de părere că e timpul ca „Level" să dedice cel puțin o pagină jocului Solitare. Nu cel prezentat aici, în general vorbesc. Aveți impresia că noi suntem adevărații jucători hardcore? Uitați-vă mai atent la mamele sau prietenele voastre când deschid o sesiune. Nu e nimic casual acolo. Am cunoștințe care gândesc j'de mutări înainte de a face una, folosesc undo, refac căile de atac cu o viteză uluitoare și mai și termină unul din trei jocuri de Spider cu toate cele patru suite active. O fi el lent (ca joc) și fără scop - motive pentru care cred că e și atât de îndrăgit de jumătățile noastre mai frumoase, care joacă să se joace, nu pentru scor, poveste sau alte bazaconii -, dar este în același timp și unul dintre cei mai mari promotori ai jocurilor pe calculator. Fairway Solitaire încearcă să ne atragă și pe noi, cu un model de joc mai rapid, animații haioase, challenge-uri și încă. Și merge, mi-a plăcut, dă-mi niveluri de terminat și se pare că e suficient. Asta până a început să se strige la mine din colțul celălalt al camerei că sunt chior și că nu joc bine. Ochi de vultur! Vă spun!



Burrito Bison Revenge

http://games.adultswim.com/burrito-bison-revenge-twitchy-online-game.html

Parcă luna trecută, nu(?), vă spuneam că nu înțeleg mai deloc jocurile de tossing - de aruncare. Mai bine tăceam! La nici două zile de la predarea articolului Nanaca Crash, care, apropo, cică a împrumutat personajele dintr-un joc eroge pe numele lui Cross Chanel (ce e eroge? Ehe, dragii moșului...), apare Burrito Bison Revenge. Același bizon din prima parte, despre care vă spuneam eu că nu-i înțeleg sensul (bizoni care storcesc ursuleți de jeleu), revine în Candy Land (nu, nu magazinul lui 50 Cent) pentru a se răzbuna. Pe cine, de ce? Nu are importanță! Numai că, acum înțeleg sensul jocului. Datorită unui sistem de upgrade demențial care te împinge mereu mai departe, în genul celui din Learn to Fly, dar și datorită introducerii unor... oponenți(?) geniali, care dau o viteză atât de mare gameplay-ului, încât a trebuit să setez programelul de print scrin să facă poze la fiecare jumătate de secundă, pentru că la o secundă pierdeam din fazele tari. Îl declar: Cel Mai Bun Joc de Tossing din cele 5 pe care le-am încercat!

■ ncv

HANDS-ON

DOTA 2



Eroi de-o şchioapă

GEN F2P ACTION RTS **PRODUCĂTOR** VALVE CORPORATION **DISTRIBUITOR** STEAM **ONLINE** WWW.DOTA2.COM **DATA LANSĂRII** 2012

Acum o sută de mii de ani, când Warcraft 3 era încă instalat pe zece milioane de calculatoare în toată lumea, un mare jucător a creat ceea ce a devenit un fenomen global. Cum îl cheamă nu mai contează, căci acum face parte dintr-o corporaţie, a devenit una cu restul. Dar ceea ce a făcut el atunci a fost fain şi a prins la public.

Deşi era bazat pe eroi şi pe un sistem de gameplay inventat de băieţii de la Blizzard, aceştia au ales să lase să moară posibilitatea dezvoltării jocului în ceea ce ar fi putut fi o franciză de succes pentru ei. Dar cum în industria jocurilor nu lipsesc vulturii, cei din urmă s-au repezit asupra acestui os de ros. Nimeni alţii decât cavalerii albi de la Valve au patentat numele Dota şi s-au pus pe treabă imediat pentru a scoate Dota 2.

Deşi jocul nu este încă lansat oficial, el se poate juca în prostie de ceva vreme datorită unui closed beta foarte deschis. Pentru a putea juca şi voi, intraţi pe site-ul jocului, completaţi un chestionar destul de stufos şi, dacă aveţi bafta să vă fi născut într-o vară, la ceas de seară, aşa ca mine, veţi fi mândrii participanţi la eternul closed beta test de Dota 2.

Acesta nu este un review

... este doar o mică dare se seamă legată de puţina mea experienţă după două zile de alergături pe plaiurile mioritice ale jocului.

Convins fiind că jocul este uşor de învăţat şi foarte distractiv direct din primul minut de la lansare, am pornit fericit Dota 2, hotărât să demonstrez adversarilor de pe internet că îi pot face praf fără chiar să ştiu numele eroului cu care voi juca. Dar cum socoteala de acasă nu se potriveşte cu cea de la piaţă, am dat cu nasul de greu şi am fost umilit crâncen în primul joc. Mi-am ales un mag, căci îmi place să dau tot timpul cu vraja, dar am realizat că, după ce dai de trei ori cu bagheta magică, rămâi fără de mana şi eşti cam degeaba. Ţin să vă spun că nu sunt chiar un afon al jocurilor de gen, fiind mare campion în League of Legends, dar acest Dota îmi pare mult mai puţin dinamic şi mai antrenant faţă de contracandidatul său propus de cei de la Riot Games.

Atât de umilitoare a fost experienţa mea din prima luptă, încât am ales ca, pentru măcar o vreme, să mă joc cu boţii, să învăţ personajele pe îndelete şi să construiesc un buy order de echipament foarte bine pus la punct. Imaginaţi-vă această experienţă a mea cu boţii ca o şedinţă de antrenament a lui Rocky, când aleargă el prin pădure şi se bate cu o carcasă de porc, pregătindu-se pentru lupta sa pe viaţă şi pe moarte cu rusul Dolph Lundgren. Apropo, ştiaţi că Dolph este masterand în inginerie chimică şi că, înainte să devină mare, a fost bodyguard? Şi că ştie karate, şi că e suedez?

Mda, Dota 2. Mai multe despre joc, în momentul în care va fi lansat oficial.

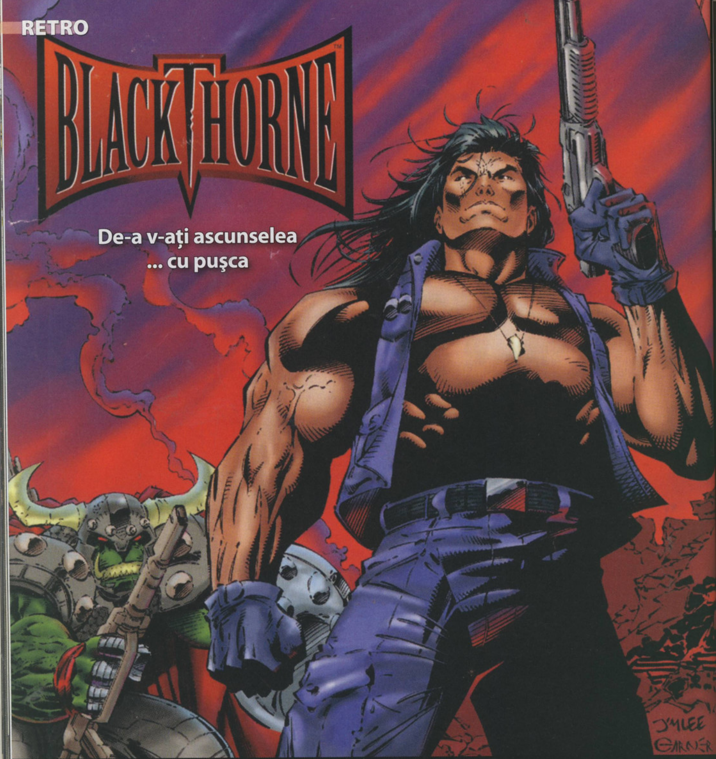
■ **Koniec**





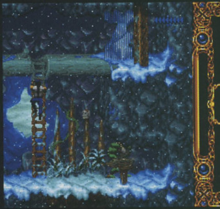
BLACKTHORNE

De-a v-ați ascunselea ... cu pușca



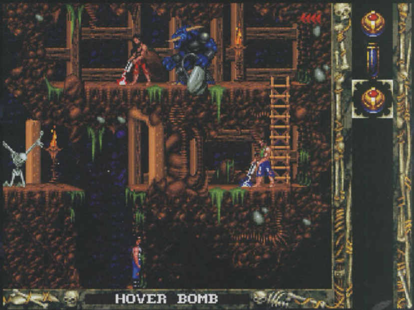
GEN PLATFORM/SHOOTER **PRODUCĂTOR** BLIZZARD ENTERTAINMENT **APARIȚIE** 1994 **PLATFORME** PC/SNES/SEGA32X

Zilele trecute, am fost vizitat de-o amintire, din tenebrele trecutului nostru informatic. Pe când Silicon Synapse devenise succint Chaos Studios, înainte să-și proptească numele de Blizzard Entertainment și The Lost Vikings era deja în mare vogă. Mai mult la ei, fiindcă, la drept vorbind, pe plaiurile noastre domnea încă HC-ul. Una dintre creațiile timpurii ale viscolienilor ce aveau să devină o legendă (mai veche chiar decât primul Warcraft) a făcut adevărate ravagii prin unitățile floppy ale fericiților posesori de x86 sau, mai probabil, SNES. Să fi fost 1994. Eu unul l-am cunoscut pe Sega, în varianta mai frumos colorată și mai bogată, scoasă cu un an mai târziu (și butonată de mine prin '97, cu un decalaj destul de mic, dacă mă gândesc bine). Imaginați-vă o vreme când, dacă ziceai <<shooter>>, gândul nu-ți sărea automat la un mediu 3D cu mitralieră în mijlocul ecranului. Chiar dacă jucasei Wolfenstein 3D sau chiar Doom, ego shooter-ul nu devenise încă atât de popular încât să fie asociat cu termenul în sens larg. Shootere erau Duke Nukem 1&2, cu eroi aplatizați în doar două dimensiuni, văzuți dintr-o parte. Așa era și Blackthorne cel de față (numit și Blackhawk), un hibrid platform-shooter 2D unic în istoria Blizzard, dacă sunteți de acord cu mine când zic că Vikings e mai mult puzzle.









Prâslea cel Voinic şi Pietrele Paterne

Se făcea că, pe o planetă care puţea de înţelepciunea concentrată într-un singur individ, Al Bătrân Şi Atotştiutor, al nu-ştiu-câtelea cârmuitor are neşansa de a-şi vedea produşi doi fii, între care nu-i cade nicicum bine să împartă frumuseţe de moşie. Aşa că o frige în deşert şi crapă. În două. Pietre. Una albă, una neagră, că aşa-i frumos, simbolizând jumătăţile de împărăţie lăsate fiilor. Fireşte, fiul bun are grijă de piatra albă şi conduce regatul cu înţelepciune, în timp ce piatra neagră lăsată moştenire celuilalt cade în uitare. Consecinţa: întreg neamul fiului neglijent devine unul de monştri (un soi de orci şi ogri intergalactici, dacă mă-ntrebaţi), uniţi la un moment dat sub mânia unui lider sângeros, pus pe înrobit partea luminoasă şi umană a planetei. Cum pacea prelungită îţi cam atrofiază instinctele de luptă, regele luminos înţelege că nu-i aşteaptă nimic bun, aşa că-şi trimite unicul fiu, odată cu piatra magică, să... studieze arta războiului pe Pământ, cu speranţa că acesta se va întoarce şi-i va elibera pe nefericiţi de iminenta sclavie. Ceea ce se şi întâmplă, după un tipar ieftinuţ optzecist (şi nu numai). Un pletos cu musculatura întrezăribilă prin maioul mulat se întoarce după douăzeci de ani să facă dreptate. Cu un shotgun în braţe, aşa cum ne place. Ca dovadă că moda n-a dat ortu' nici acum stă Hobo with a shotgun, o capodoperă a cinematografiei de mâna a treia cu nimeni altul decât Rutger Hauer.

Mai puţin blond decât acesta din urmă şi cu metode cât se poate de neortodoxe, Kyle, căci aşa îl cheamă, te aruncă într-un hibrid platform-shooter, care, la stilul în care decurge, aduce mult a Price of Persia sau Another World şi implicit cu mai recentul Abe's Oddisey. Adică personajele beneficiază de un soi de captură a mişcării, graţie căreia sunt animate cu mare naturaleţe pentru vremea respectivă. Problema este că, din aceeaşi cauză, mişcarea este limitată tehnic, bazându-se pe cicluri de animaţie. Nu te poţi opri brusc din fugă, ci trebuie să aştepţi finalul secvenţei de animaţie în curs, ceea ce face jocul să răspundă cu un oarecare decalaj comenzilor. Nu mare, dar suficient cât să apară o umbră de frustrare şi suficiente rateuri stupide. Pe scurt, mulţi cred că ar fi dat bucuroşi din fluiditatea grafică pe un timp de reacţie mai bun. Odată înghiţită la rece convenţia însă, vă aşteaptă o aventură destul de interesantă.

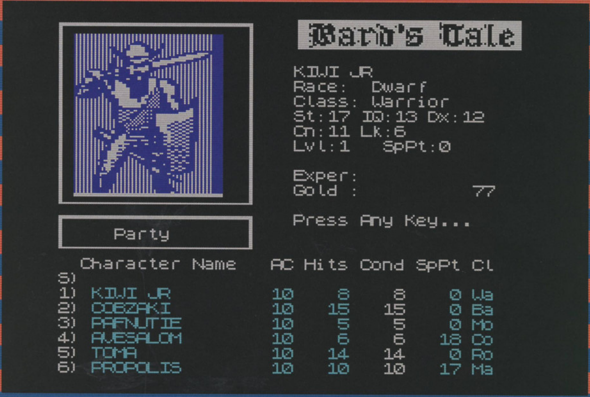
Gears of Cover

Lucrul pe care mi-l amintesc poate cel mai bine despre Blackthorne, dincolo de prolifica imagine a rock-erului cu <<pump-action shotgun>> şi excelenta animaţie de reîncărcare, plină de emoţie terminatorească, este sistemul de cover. Da, aţi citit bine, sistemul de cover. Şi nu vorbesc de aplecat sau sărit pentru evitarea proiectilelor, ci de cel mai absurd, ilogic şi totuşi eficient model: lipitul de perete. La magica apăsare a tastei [Up], eroul nostru intră în semi-obscuritate, lipindu-se de perete, tehnică prin care evită cu succes nu doar gloanţele, ci şi bombele sau loviturile de bici ale monstrulanilor pe care-i vânează. Desigur, acelaşi lucru îl fac şi ei, chestie care transformă aproape integral partea de acţiune într-un joc de-a v-aţi ascunselea 2D – chestie simultan amuzantă şi enervantă. În rest, sărituri de pe loc şi din fugă, cocoţat pe scări, lifturi, uşi ce pot fi descuiate sau distruse, poduri energetice activabile, stat la palavre cu sclavi (chestie care seamănă izbitor cu ceea ce aţi văzut în Abe) şi tot soiul de obiecte utilizabile. Mai ales bombe. Multe bombe, pe care le poţi la fel de bine arunca sau rostogoli pe jos, tactic, către adversari. Bombe teleghidate. Fiole refăcătoare de viaţă. Pasaje secrete în spatele cascadelor. Şi orci. O droaie, parcă prevestitoare de Warcraft. Într-o lume în care urma să existe Crusader, iar Dune 2 se afirmase şi Command & Conquer bătea la uşă, nu cred că aş fi ghicit vreodată că Blizzard avea să domine piaţa de jocuri prin WoW sau Starcraft.



Mai ales că Blackthorne n-a îmbătrânit la fel de bine precum Vikings. Deşi grafica amuză, iar atenţia designerilor pentru crearea nivelurilor şi detaliilor e cel puţin admirabilă, sunetul mi s-a părut acum exasperant de sărăcăcios şi zgârietor de timpane. Mai grav este că multitudinea de niveluri nu serveşte decât la tras de timp, fiindcă treburile devin extrem de repetitive de la un punct încolo, în ciuda noilor inamici. Nimic cu adevărat memorabil, în afară de bieţii sclavi, pe care-i poţi omorî cu sânge rece, cu toate că săracii se dau peste capete să te ajute cu una-alta. Şi butonul secundar de foc, care iniţiază o animaţie <<cool>>, prin care eroul trage în spate fără să se uite, prelungindu-şi natural vânjosul braţ pixelat cu puşca din dotare. Să nu-l jucaţi. Serios, e groaznic. Ba nu, jucaţi-l, că şi-aşa e abandonware şi-l găsiţi peste tot. Recomand varianta Sega32x, pe care, pentru confort sporit, o puteţi butona direct online, la adresa www.vizzed.com/playonlinegames.

■ **Caleb**

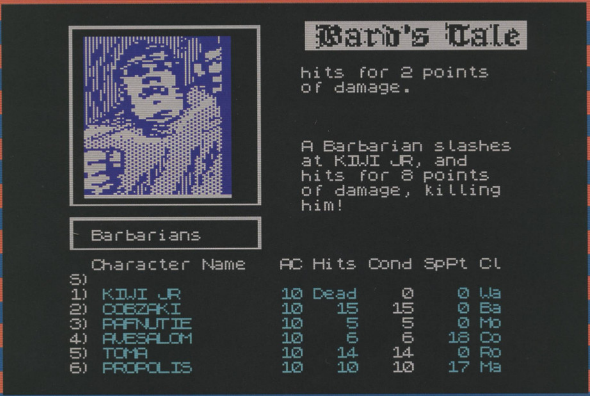


Program: Bard

Cuprins de febra kickstarting-ului și amețit de zarva năucitoare iscată în jurul proiectului „Wasteland 2", aproape am uitat că Brian Fargo și fosta sa companie (dusă la faliment de geniul afaceristic al fraților Caen și sculată din morți pentru a fi târâtă prin tribunale de avocații Zenimax pentru un MMO Fallout care sunt aproape sigur că nu va vedea lumina zilei până la sfârșitul veacului) au mai produs și altceva în afară de RPG-urile postapocaliptice Wasteland și Fallout 1. Înainte de Wasteland a fost Bard's Tale („proiectat" și programat de Michael Cranford), un dungeon crawler „optzecist" distribuit de Electronic Arts și începutul unei frumoase trilogii. Care ar fi devenit „quadrilogie" dacă Interplay n-ar fi sărit din barca Electronic Arts în brațele primitoare ale lui Activision. Fiindcă poveștile de dragoste dintre un developer și un publisher de talia lui Electronic Arts rareori au un final fericit pentru gameri și developeri deopotrivă, drepturile asupra numelui „Bard's Tale" au rămas la vechiul stăpân (până prin două mii și ceva, când Fargo ne-a „lovit" cu un Bard's Tale 3D și bășcălios). Noul „sponsor" al Interplay-ului, Activision, a trebuit să se mulțumească cu succesorul spiritual (un eufemism pentru „copil din flori") al trilogiei Bard's Tale, Dragon Wars. Plănuiesc de ceva timp un Retro cu Dragon Wars în rolul principal, dar cum rubrica a fost ocupată de Caleb și Blizzard, luna aceasta va trebui să vă mulțumiți cu versiunea pentru Spectrum a primului Bard's Tale.

Așadar, adunați-vă în jurul focului, pregătiți-vă creioanele și ascuțitorile, deschideți manualul la pagina 34, notați cuvântul 49 și ascultați povestea Bardului electronic, o istorioară cu tâlc plină de neprevăzut, cavaleri împlătoșați, fecioare neprihănite, lighioane însetate de sânge, grinding și hârtie milimetrică. Ce caută hârtia milimetrică într-un univers fantasy? Mă bucur că ați întrebat. Niciuna dintre versiunile lui Bard's Tale: Tales of the Unknown nu are automap și va trebui să cartografiați singurei dungeon-urile labirintice cu ajutorul unui creion și al unei foi de matematică (sau hârtie milimetrică pentru cei cu înclinații tehnice). Am o bănuială că lipsa automap-ului a început ca o limitare tehnică (ce preferați: un automap sau cinci dungeon-uri în plus?), dar, în timp, mulțumită unor indivizi cu răbdare de fier, s-a transformat într-un feature. Căci nimic nu se compară cu sentimentul pe care-l ai atunci când, după o zi întreagă de butonat, poți arăta prietenilor o hărțulie de 22x22 pătrățele, pe care, convins că putorile vor profita fără rușine de munca ta de-o zi, ai „omis" să marchezi câteva capcane mortale. Good times...

D BREAK ¨C CONT repeats, 0:1



Bard's Tale este, după cum spuneam la început, un dungeon crawler bătrânesc la persoana întâi (sau la persoanele, având în vedere că aveai la dispoziție un party de maximum șase aventurieri, plus unul invocat), cu explorare în timp real - ceea ce înseamnă că timpul își vedea de drum chiar dacă grupulețul tău de aventurieri stătea pe loc (unde prin „timp" înțelegem, desigur, acea dimensiune a Universului după care se ordonează succesiunea ireversibilă a sutelor, dacă nu chiar miilor de random encounters) - și lupte turn based. Fiindcă mai sus am stabilit ce înseamnă explorarea într-un crawler optzecist (un „pas" în joc, o liniuță pe hârtie, trei random encounters), acum o să vă povestesc puțin despre sistemul de luptă turn-based, pe care îl puteți întâlni în toată seria Bard's Tale, bașca în Dragon Wars și Wasteland. În principiu, lupta în Bard's Tale nu-i cine știe ce inginerie. Dai ordine personajelor (atac, eschivă și alte câteva acțiuni specifice fiecărei clase), după care urmărești desfășurarea luptei (o serie de fraze care vă descriu pe scurt cine pe cine căsăpește) cu sufletul la gură. Ordinea în care acționează personajele este dictată de Dexteritate (atât a voinicilor tăi, cât și a inamicilor). Asta înseamnă că succesiunea în care dați ordinele nu presupune neapărat executarea lor în aceeași ordine. De aici și nevoia de a avea un healer cu o dexteritate modestă, pentru a vă asigura că vrăjile de healing vor fi castate cât mai aproape de finalul rundei, când devine clar cine are nevoie cel mai mult de talentele vraciului. Din păcate, magia în versiunea pentru Spectrum (și nu numai) reprezenta și o formă de DRM. Pentru a casta o vrajă, trebuia să introduceți de la tastatură codul de patru litere al vrăjii. O listă completă a vrăjilor disponibile fiecărei clase de magicieni (sau cântecele Bardului, un personaj deosebit de important pentru orice grupuleț), precum și infamele coduri de patru litere erau tipărite în manual. Manual pe care pirații estici au omis să îl includă în casetuța cu Bard's Tale. Drept urmare, după câteva zile de orbecăit prin Skara Brae (și încercat combinații aleatorii, vă vine să credeți sau nu, chiar am descoperit o vrajă înainte să mă lase nervii), am renunțat (cu mare părere de rău și înjurăturile de rigoare, căci îmi cam căzuse cu tronc, dar viața fără magie nu merită jucată) la Bard's Tale. Pentru a-l redescoperi pe PC câțiva ani mai târziu, împreună cu un manual. Știți ceva?! Versiunea pentru Spectrum nu e cea mai fericită opțiune dacă vă hotărâți să vă plimbați eroii prin subteranele întunecoase (eu recomand versiunea pentru Atari ST, că e mai arătoasă). E bine însă de știut că există în cazul nefericit în care o bere expirată, o pungă de chips-uri râncede și o mașină de spălat „tunată" vor întrerupe continuumul spațiu-timp, iar voi vă veți trezi într-un trecut alternativ în care Omenirea este subjugată de clona socialistă a simpaticului Spectrum englezesc. În caz că acest lucru nu se întâmplă în următoarele două luni, așteptați-vă și la un Retro măricel de Bard's Tale.

0 OK, 0:1



THRUSTMASTER FERRARI 458 ITALIA

Nici o vibrație



Volanele destinate jocurilor de consolă nu se poate spune că ar fi foarte multe. Motivele sînt, probabil, două. Primul: jucătorii de titluri de consolă sînt familiarizați cu gamepadurile specifice, pe care ajung să le folosească la un nivel foarte ridicat de dexteritate și precizie. Al doilea: majoritatea titlurilor de consolă din domeniul auto nu sînt simulatoare, ci arcade-uri, eventual cu componente de action. De aici a rezultat o foarte lentă evoluție a hardwareului dedicat controlului unui automobil, pe o consolă.

Playstation 2 și 3 au fost un pic favorizate, deoarece un producător meseriaș, precum Logitech, a intrat din start în parteneriat cu Polyphony Digital, producătorul seriei Gran Turismo, lansînd volane cu force feedback marcate cu logoul celebrei francize. Mai mult, chiar, atît volanele, cît și jocurile Gran Turismo au fost configurate încă din faza de dezvoltare pentru a „lucra" împreună, fiind impecabil compatibile. Iar această compatibilitate nu ține numai de configurația butoanelor și a suprafețelor de control, ci și de reglajul fin al forțelor de feedback, excepțional, din punctul meu de vedere. Așa se face că PS-urile au avut parte de o serie de volane Logitech excelente, precum Driving Force Pro, Driving Force GT, G25 și G27.

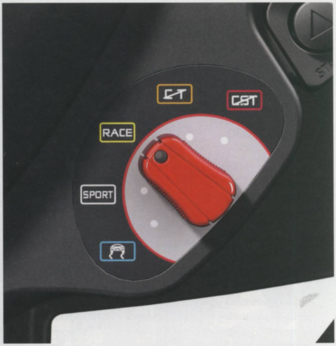
Recent, odată cu apariția modelului T500 RS, firma Thrustmaster a intrat și ea în hora cîntată de Polyphony Digital, spre avantajul nostru, al utilizatorilor: încă un volan de foarte bună calitate este compatibil cu consola Playstation 3 și cu seria Gran Turismo, pe lîngă titlurile de PC. Un alt model Thrustmaster destinat nu doar PC-ului, ci și PS3-ului, de data aceasta fără force feedback, este Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. De altfel, și volanul Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback este compatibil cu PS3 și cu cel mai recent Gran Turismo, dar pentru navigația prin meniuri și accesarea tuturor funcțiilor jocului este necesar să folosiți și un gamepad de Playstation.

După ce Microsoft a dat tonul cu al său volan Xbox 360 wireless, în barca acestei console nu au sărit mulți producători – iar puținele nume, precum Mad Catz și Fanatec, nu sînt tocmai foarte cunoscute la noi în țară. Sau, mă rog, pînă acum nu erau „foarte distribuite". Am descoperit, însă, că volanele Mad Catz au început recent să apară oficial la noi pe piață (și sper să le aduc în test pentru voi). Cît despre Fanatec, deși îmi doresc foarte mult să pun mîna pe produsele lor pentru review, nu știu, încă, să aibă un distribuitor în România – la ei pe site spun că vor să facă numai comerț online. Interesant este, la Fanatec, faptul că ei au pornit de la început cu ideea de a realiza modele de volane compatibile atît cu PC-ul, cît și cu consolele Playstation și Xbox.

Certitudini hardware

De acum înainte vom număra și pe Thrustmaster între producătorii care au lansat volane pentru Xbox 360. Modelul Ferrari 458 Italia a fost lansat anume pentru această consolă, după cum o arată nu doar compatibilitatea software, dar și cea hardware – incluzînd aici configurația butoanelor și suprafețelor de control.





Butoanele ABXY sînt excelent amplasate, la îndemînă (sic!), la fel şi săgeţile. Butonul roşu Engine Start este, de fapt, un D-PAD. În plus faţă de ceea ce este vizibil pe suprafaţa frontală a volanului se mai află padelele pentru schimbarea vitezelor şi încă două butoane, cîte unul de fiecare parte, chiar în spatele celor două butoane corespunzătoare săgeţilor (Back/Start).

În general, în jocurile de curse, am observat că navigaţia prin meniuri şi funcţii se face foarte uşor şi intuitiv cu Thrustmaster Ferrari 458 Italia, chiar şi fără a folosi un gamepad clasic de Xbox. De altfel, acelaşi lucru este valabil şi pentru navigarea prin meniurile consolei propriu-zise. Este adevărat, însă, că este necesar un pic de timp pentru acomodarea cu atribuţiile butoanelor nemarcate vizibil cu funcţii de gamepad de Xbox, dar, după aceea, volanul poate fi folosit ca un controler obişnuit de consolă – mă rog, nu pentru a juca Assassins Creed, ci pentru a te putea dispensa de gamepad atunci cînd joci titluri dedicate automobilelor.

Am fost încîntat de ergonomia acestui model, forma volanului este minunată la condus, iar cauciucul asigură aderenţa necesară la manevrare. Trebuie, însă, menţionat faptul că, spre deosebire de Thrustmaster RGT Force Feedback şi de Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback, volanul modelului Ferrari 458 Italia nu este în întregime acoperit de cauciuc, ci numai în zonele laterale.

Pedalele care vin în pachetul Ferrari 458 Italia sînt, aşa cum Thrustmaster m-a obişnuit deja, excelente. Forma pedalelor, amplasarea lor pe bază, dar şi tăria perfect potrivită a arcurilor (cu frîna opunînd mai multă rezistenţă decît acceleraţia), fac din pedalele volanelor Thrustmaster cele mai bune componente de acest tip din zona de preţ de pînă în 1000 de lei. De altfel, de fiecare dată cînd testez astfel de produse sînt stupefiat de faptul că alte firme din branşă nu aruncă un ochi la Thrustmaster ca să vadă acolo cum se pot face pedale „aşa cum trebuie", chiar dacă preţul este unul entry level.

Dubii

Dar, cum se simte „la mînă" acest Thrustmaster Ferrari 458 Italia? Ei bine, sub aspectul solidităţii prinderii de birou/masă, Ferrari 458 Italia este dotat cu acelaşi sistem cu pîrghie şi şurub care se găseşte pe majoritatea volanelor de la Thrustmaster. Acesta este un sistem bine gîndit, asigurînd o rigiditate impecabilă a bazei volanului, concomitent cu o uşurinţă şi rapiditate de a-l monta şi demonta care fac cinste designerilor Thrustmaster – este unul din lucrurile pentru care am preferat volanele acestui producător faţă de vechile Logitech-uri, cele din seria MOMO.

Spre deosebire, însă, de alte volane Thrustmaster, Ferrari 458 Italia nu stă la fel de bine la capitolul rigidităţii, solidităţii întregului ansamblu, nu doar a bazei fixate de masă. Iar asta din cauză că există un anumit joc al axului volanului în raport cu baza sa care mă face să nu simt deloc siguranţa necesară pentru a-mi sprijini cu toată greutatea mîinile pe volan – lucru care nu mi se întîmplă la Thrustmaster RGT Force Feedback Clutch-ul meu, în soliditatea căruia am toată încrederea.

La acest joc al axului volanului faţă de baza sa se mai adaugă ceva, care sporeşte lipsa de rigiditate a volanului faţă de bază. Dar, să o luăm de la început cu asta. Thrustmaster Ferrari 458 Italia nu este un volan cu force feedback, el nu foloseşte un motor pentru a se întoarce la poziţia centrală după executarea unui viraj. În schimb, în acest scop sînt utilizate resorturi elastice (coarde), exact precum la modelul Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition.

În cazul acestuia din urmă nu sînt probleme, coardele sînt bine strînse. În schimb, la Ferrari 458 Italia, tensiunea în coardele ce ţin volanul pare să fie mai mică, ceea ce face ca într-un unghi de aproximativ 30° pe centru mişcarea volanului să fie aproape liberă, fără ca acesta să fie întors în poziţia sa de mers drept înainte, centrală. Trebuie să te obişnuieşti să aduci tu cu mîna volanul pe centru, altfel acesta rămîne undeva, excentric, afectînd direcţia. Oricum, acest fapt este incomod, deoarece numai feedback-ul vizual al jocului îţi spune că ţii volanul în poziţia corectă, iar acesta nu oferă senzaţia tactilă a poziţionării sale pe centru.

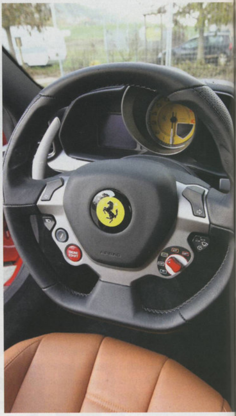
O explicaţie

Iniţial, am fost foarte iritat de această problemă. După care am stat un pic şi m-am gîndit, ceea ce m-a făcut să-mi dau seama de un lucru: Ferrari 458 Italia nu oferă o funcţie de calibrare la folosirea sa cu o consolă Xbox. Ce înseamnă asta?

În general, dispozitivele de control nu sînt perfecte – iar cele analogice cu atît mai mult. Potenţiometrele analogice, spre exemplu, pot induce cu timpul, prin uzură, diverse erori care să decalibreze un controler. De aceea există la cele mai multe controlere analogice opţiu-





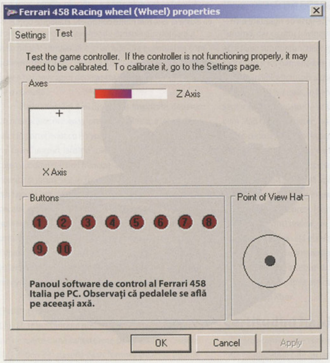


nea de a le calibra, de a indica sistemului care este cursa completă a unui element de control – aici volanul – pentru a stabili limitele sale şi centrul real al acesteia, oricare ar fi eventualele modificări survenite în comportamentul componentelor analogice ale controlerului.

În acest scop un volan cu force feedback se autocalibrează la conectarea prin port USB la un PC, rotindu-se de cîteva ori în ambele direcţii, pînă la capetele cursei (pînă la bracaj). Din acelaşi motiv un volan fără force feedback trebuie recalibrat cu mîna din cînd în cînd, pentru a se menţine centrat. Însă, dacă PC-urile oferă suportul software pentru această recalibrare, prin driverele specifice controlerului folosit, Xbox-ul nu o face, sau cel puţin nu am găsit o metodă de calibrare pe această consolă a volanelor fără force feedback.

Astfel se ajunge la situaţia în care o eventuală decalibrare a volanului Ferrari 458 Italia nu poate fi corectată cînd acesta este folosit pe un Xbox. Şi aici, cred eu, intervine „moliciunea" volanului în jurul poziţiei sale centrale, pe care o consider o „scăpare" voită a producătorului. Astfel, chiar dacă volanul se decalibrează şi poziţia centrală pe care o transmite jocului nu mai este exact cea fizică, în care volanul este aşezat cu precizie pe centru, acest lucru nu afectează foarte mult gameplayul. Iar asta pentru că jucătorul ia ca referinţă feedback-ul vizual al jocului şi face corecţiile în funcţie de acesta. Volanul permite decalibrări cu pînă la 10-15° faţă de centrul său fizic, fără a fi împins de resorturi înapoi către centru, ceea ce uşurează calibrarea cu mîna, „din mers", în funcţie de ceea ce utilizatorul vede în joc.

Vă atrag atenţia că această problemă este rezolvată foarte elegant în cazul modelului Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition, care la rîndul lui nu are force feedback şi foloseşte coarde elastice, întocmai precum Ferrari 458 Italia. Dar, la Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition, coardele asigură suficient de multă tensiune chiar şi în preajma poziţiei de centru a volanului. Cum se poate asta? Simplu, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition are o procedură simplă de calibrare ce nu necesită conectarea la o consolă Playstation 3 sau la un PC. Această procedură permite adaptarea centrului din joc după centrul real al volanului, chiar dacă acesta a fost afectat de o decalibrare, cauzată eventual de apariţia prin uzură a unei inegalităţi în forţele exercitate de coardele elastice asupra axului volanului. Ei bine, această procedură nu există la Ferrari 458 Italia, iar slăbirea coardelor în preajma centrului volanului compensează această problemă – în mod voit, sau nu, de către Thrustmaster.



Panoul software de control al Ferrari 458 Italia pe PC. Observaţi că pedalele se află pe aceeaşi axă.

Loveşte la arcade

La folosirea pe un PC, calibrarea se face normal, precum la orice alt controler, în fereastra dedicată acestei acţiuni, din panoul de control al driverelor volanului Ferrari 458 Italia. Da, Thrustmaster oferă acestuia suport pentru Windows 7 şi Vista, ba chiar şi pentru XP. Deci, Ferrari 458 Italia este un volan compatibil atît cu Windows, cît şi cu consola Xbox. Întrebarea este, însă, dacă merită să cumperi acest volan în situaţia în care obişnuieşti să „te dai" mai mult în simulatoarele de PC decît în jocurile auto de pe Xbox.

Răspunsul este un „NU" hotărît. Există volane fără force feedback cu care unii pot să obţină anumite rezultate în cursă. Ferrari 458 Italia nu este unul dintre acestea. Moliciunea resorturilor în poziţia centrală a volanului face şi mai dificil controlul precis într-un simulator auto. În plus, sînt profund nemulţumit de faptul că Thrustmaster nu a dotat Ferrari 458 Italia măcar cu un sistem de feedback cu vibraţie, care ar fi contribuit la îmbunătăţirea controlului. Mi se pare anormal să vinzi la peste 100 USD un volan lipsit de dotări speciale, echivalent funcţional cu cel mai ieftin volan Genius sau Serioux and alike de pe piaţă, folosindu-te numai de compatibilitatea cu consola Xbox şi numele Thrustmaster.

Deci, dacă sînteţi dornici să jucaţi mai mult simulatoare auto de PC, nu consideraţi Ferrari 458 Italia ca fiind o opţiune viabilă pentru voi. Cu doar 70 de lei mai mult, găsiţi Thrustmaster RGT Force Feedback Clutch, un model foarte bine dotat – prima mea opţiune în această zonă de preţ. Pînă la urmă, pot recomanda volanul Thrustmaster Ferrari 458 Italia numai celor care vor cu tot dinadinsul să joace pe consola Xbox 360 titluri auto, şi nu au alternative mai ieftine. În jocuri din genul arcade îşi va face datoria, chiar dacă veţi resimţi neplăcut absenţa unui feedback cu vibraţie, atît de normal la un gamepad.

■ **Marius Ghinea**

Ofertant: www.shop4pc.ro **Preţ** Thrustmaster Ferrari 458 Italia: 389,99 RON



Dlink DWR 730 și DVA127

Router 3G portabil: DWR 730 constituie o soluție originală pentru mărirea mobilității. Este o combinație între un modem 3G și un router wireless, venind și cu o baterie încorporată. În felul acesta, utilizatorul poate beneficia în deplasare de o conexiune la internet pe orice fel de dispozitive wireless are la el (fie că este vorba de o tabletă, un smartphone sau un laptop). El poate fi folosit de asemenea foarte bine și pe post de modem 3G pe USB. În momentul în care este introdus într-un astfel de port, driverele dispozitivului se instalează automat, după care totul devine transparent pentru utilizator (adică DWR este văzut ca un adaptor de rețea obișnuit), iar activitatea poate decurge absolut normal și natural. Suplimentar, el dispune și de un slot de carduri microSD, însă această funcție a devenit standard (aproape) deja la modem-urile 3G din ziua de azi. Dispozitivul este „deblocat", deci el poate fi folosit din prima în orice rețea 3G.

Este un produs înrudit cu DWR 510 (care însă nu dispune de baterie).

Folosindu-l, putem spune că este o combinație practică din multiple puncte de vedere. Chiar și atunci când navigăm de pe pe un laptop sau de pe o tabletă, putem ține router-ul în buzunar și astfel nu suntem incomodați. Poate ar fi fost și mai bine dacă ar fi dispus într-o anumită formă de cablu USB retractabil sau încorporabil în dispozitiv (așa cum mai întâlnim uneori la hard diskurile externe de laptop). Atunci nu am mai fi fost nevoiți să luăm cu noi un cablu în plus și nivelul practic al produsului ar fi fost maxim. Dar chiar și așa, putem spune că ne-a plăcut. DWA-127 este un adaptor wireless N150 pe USB, pe care D-Link îl oferă mai mult pentru piața de desktop. El dispune de o antenă mai mare, de 3dbi, eliminând astfel punctele moarte din raza sa de acoperire.

Producătorul său îl oferă în principal pentru un scenariu de utilizare de bază, să-i spunem, care implică browsing-ul, accesul la e-mail și la rețelele sociale.

Sigur, fiind vorba de un dispozitiv USB, el poate fi folosit și cu un laptop, doar că, într-un asemenea caz, utilizatorii vor fi nevoiți să poarte după ei „un creion ceva mai mare".

Produsele recomandate de D-Link pentru a fi folosite în tandem cu acest dispozitiv includ router-ul DIR 600 și IPcam-ul DCS-930L. Însă el poate fi folosit, de ce nu, și împreună cu DW 730, dacă doriți.

CONCLUZIE: Este un dispozitiv foarte util, care ne oferă conectivitate 3G pe orice dispozitiv wireless atunci când suntem în deplasări și care funcționează și ca modem 3G pentru laptop. L-am apreciat.

■ **Codrin.hosu@chip.ro**

D-Link DWR 730 și D-Link DWA-127 Router 3G wireless, respectiv Wireless N USB stick
Evaluare 10, respectiv 9
Ofertant Partenerii D-Link
Preț 700 Lei, respectiv 100 Lei
Preț / performanță respectiv 9
Mod de operare HSPA+ și WiFi (DWR 730), respectiv Wireless N150 (DWA-127)
Baterie încorporată Da, respectiv Nu
Antenă extinsă Nu, respectiv Da
Standard de operare 3G + WiFi, respectiv WiFi N150
Slot SD Da, respectiv Nu
Drivere integrate în dispozitiv Da, respectiv Nu



film



Misiune pe MS One

Lockout este făcut de geniul care ne-a dat Al Cincilea Element și Taken. Hmm... cu premisa asta? Un agent (secret, desigur) se infiltrează pe o stație orbitală, a.k.a. pușcărie de maximă securitate, pentru a o salva pe fata președintelui (american, desigur). Deci, un fel de Riddick amestecat cu Resident Evil 4 și, poate, dacă au minte, un pic de Dead Space. Deja mă gândeam la o nouă venire a Action-SF-ului pe pământ. Mă uit mai bine și... e făcut în Franța (cu actori, efecte și limbă americane, dar ce contează, e perfect). Temă: cinematograful francez. M-am scos! Să ne culturalizăm! Și dus am fost, la cinema, dar... mai bine stăteam acasă. După 20 de minute din film, mi-am adus aminte că Luc Besson are de multe ori dedublare de personalitate, filmele lui ori sunt extraordinare, vezi exemplele de mai sus, ori sunt mediocre spre proaste. Nu înțeleg cum un om care a creat și expus atâtea idei dementiale, a arătat atâta atenție la detaliu, atâta pasiune pentru știință și ce mai vreți voi, în The Fifth Element, poate să vină acum cu bazaconia asta. Dacă iubiți S-ul din SF nu vă duceți la acest film. Să le dea Domnul câte-o balegă de elefant în frigider tuturor celor care au avut puterea să schimbe în bine ceva în acest film din punct de vedere logic, științific, psihologic etc., dar au preferat să închidă ochii. În caz că nu știați, ca să opriți generatorul gravitațional al unei stații orbitale, a.k.a. pușcărie de maximă securitate, tot ce trebuie să faceți este să trageți cu shotgun-ul într-un panou plin de luminițe... dar mă opresc, că mai am nevoie de 3 pagini pentru a-mi vărsa ura, la câte greșeli și lucruri ilogice își fac loc în acest film. Dacă iubiți doar F-ul din SF atunci da, pot să-l recomand. Un film de actiune de categorie B, care-și face bine datoria pentru că are foarte puține momente de respiro, cu efecte de categorie A minus și umor, incredibil, bun. De fapt, dacă vreți să-l vedeți pe Guy Pearce cum face mișto, pe bună dreptate, de Maggie Grace, asta e pelicula pe care o căutați.

film



Invincibilii

Știu, știu, sunt zeci de filme care se potrivesc mai bine cu revista, noul American Pie; John Carter; Hunger Games; Mirror, Mirror; Wrath of the Titans și încă. Toate frumoase, spectaculoase, după formulă (rețeta standard, intrată deja în subconștientul producătorilor de la Hollywood). Filme pentru care nu trebuie să citiți o recenzie pentru afla dacă vă vor plăcea, un trailer e suficient. Am decis că poate e bine să mai ieșim din mediocritatea asta, plină de culoare, recunosc, și să ne mai culturalizăm, poate să schimbăm un pic și limba, franceză în acest caz. Surprinzător, deși făcut după un caz real – relația dintre un milionar paralizat de la gât în jos și un semidelicvent – și Intouchables pare făcut după rețetă –, e mult mai ușor de digerat decât ai crede, ba chiar suficient de antrenant pentru a putea fi recomandat celor care aleg cinematograful doar pentru filme de acțiune sau cu multe efecte. Școala franceză de film își arată însă clasa și bunul simț. Deși nu impune nici un mesaj, pelicula rămâne cu tine și te face să realizezi, după o perioadă, că de data asta nu ți-ai pierdut timpul, ai învățat ceva. Recomand! Și pentru că tot v-am făcut atenți, recomand și Headhunters, un film norvegian plin de acțiune, poate prea puțin adânc comparativ cu alte filme nordice, dar o gură de aer proaspăt, fără doar și poate, pentru cei care s-au săturat de majoritatea bazaconiilor „realiste" venite de peste Atlantic.

■ ncv

www.

tinyurl.com/bnhdm2g



Un mare flash ce îți permite să înveți tare multe despre sistemul nostru solar și nu numai. O grămadă de lucruri despre spațiu și ce este prezent într-însul.

tinyurl.com/8y45jcl



„The most spectacular underwater images ever seen: Incredible pictures capture dazzling array of colour beneath the sea". Unul dintre cele mai lungi titluri din istoria www-ului, care reușește să spună totul despre ce urmează să vizionați pe el. Deci... citiți titlul.

tinyurl.com/7c3hjqz



Un jurnal al unui mare jucător de crpg-uri. Linkul din titlu nu este chiar cel mai relevant, dar explică cel mai bine existența acestui blog. Este blogul unui individ ce si-a propus să joace toate crpg-urile ce au apărut de la apariția genului. Mare performanță. Momentan, aproape 1000.

CONCURS NEMIRA

CÂȘTIGĂTORII LUNII FEBRUARIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția februarie 2012, ce a avut ca premii cinci romane Amintirea Pământului, de Orson Scott Card, sunt următorii: **Drăgan Viorel Georgian** din Mărgăritești/ Vrancea, **Gheorghe Răzvan** din Craiova, **Țucu Mihail** din Topoloveni, **Cojocariu Bogdan Theodor** din Botoșani și **Mihuți Adrian** din București.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



Colecția de cărți CHIP Kompakt



Librăria CHIP ONLINE .ro

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții **+ o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții **+ BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții **+ o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții **+ BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții **+ o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții **+ BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060475 deschis la RBS Bank Brașov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ______
Nume, prenume ______
Vârstă ______ Ocupație ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______
Cod Poștal ☐☐☐☐☐☐ Județ ______
Telefon ______ e-mail ______
Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ______
Am mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ______

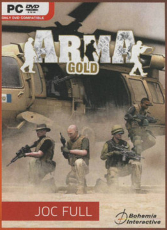
Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

NEXT ISSUE*

review

Pregătiți-vă pentru cel mai așteptat action RPG al anului!





Un FPS realist de referință: război total la firul ierbii și în cer.



review

Pirați pe tulburi.



review

Reîncepe vânătoarea de naziști.

*Cu titlu informativ

SILVERFALL
EARTH AWAKENING

Silverfall: The Awakening este un action RPG cu un stil vizual unic la vremea lansării lui, oferind explorarea unei aventuri fantastice, pe cuprinsul tărâmului Nelwe. În această lume cu eroi desprinși din basme, unde care natura se îmbină cu tehnologia, va trebui să faci alegeri importante, în urma cărora vei ajunge să te aliezi cu una dintre cele două facțiuni prezente în joc. Poți juca din perspectiva uneia dintre cele șase rase disponibile, cu două în plus față de jocul original: norocoșii și îndrăzneții dwarfi și oamenii-șopârlă, agili și tenace. Dar orice ai alege, pregătește-te să te confrunți cu un număr important de creaturi și căpeteniile lor formidabie, pentru a salva tărâmul Nelwe.

CARACTERISTICI:

- Alege-ți eroul dintre reprezentanții a 5 rase cu skill-uri specifice: Elfi, Goblini, Troli, Oameni, Dwarfi și Oameni-șopârlă. Eroii aleși pot fi apoi personalizați (piele, gen, păr etc.).
- Stăpânește peste 156 skill-uri și vrăji, inclusiv 8 skill-uri „Ultimate" și 12 skill-uri "High Level" unice, pentru rezultate și mai devastatoare.
- Combină obiecte diferite, cu ajutorul unor skill-uri specific, pentru a cream mii de arme, armuri și skill-uri noi.
- Importă-ți eroul din Silverfall în Earth Awakening, păstrând nivelul, echipamentul și skill-urile acestuia. .. Sau intră în aventură cu un erou nou, de nivel 45.



DVD EXTRAS

DEMO
Rayman Origins
Sp.A.I.

TRAILERS
ARMA 3 - Stratis Showcase
Max Payne 3 - Bullet Time
Prototype 2 - Live Action

JOCURI EXTRA
Revenge of the Cats: Ethernet
They Came from Verminest



STAND ALONE
Does not require Silverfall to work.

SYSTEM REQUIREMENTS
Operating system : Windows® XP/Vista
Processor : 2 GHz with 512 MB RAM
Graphics card : 3D, 128 MB, Direct X® 9.0c compatible (Nvidia FX 5200, ATI 9500 or better)
Hard disk : 11 GB free hard disk space
DVD-ROM drive : 2X
Soundcard : Direct X® 9 compatible

LEVEL
PhysX by ageia
BINK VIDEO
16+
www.pegi.info

LEVEL DVD
SILVERFALL EARTH AWAKENING
04.2012

LEVEL
JOC FULL

SILVERFALL
EARTH AWAKENING

STAND ALONE
Does not require Silverfall to work.



16+
www.pegi.info

MONTE CRISTO

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.

TEHNICI DE WEB DESIGN
Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.

FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.

EXCEL 2010
Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.

FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniu: peisaj, macro, wildlife.

FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsea… din biblioteca oricărui împătimi… artă care dorește să învețe să cr… personaje și peisaje fantastice!



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiei monocrome.

ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.

CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și retușări de imagine ușor de aplicat.

HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.

FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.

TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aflați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.

10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfatur… foto, ilustrate cu imagini din ze… zone pitorești ale României.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!

250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.

FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.

OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.

PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.

WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.

500 DE SFATURI D… FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentr… diverselor subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în librării.

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Scanați codul de mai jo…

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Sym…

În ediția lunii aprilie veți putea citi:

Windows 8 contra Windows 7
Ce se află în spatele METRO

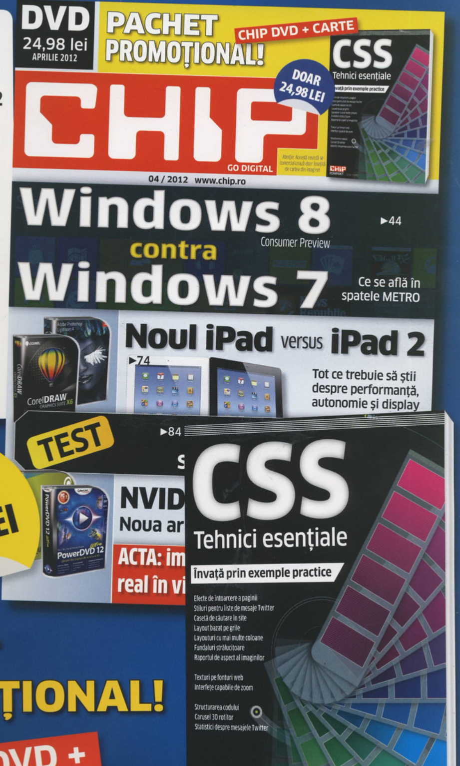
Noul iPad versus **iPad 2**
Tot ce trebuie să știi despre performanță, autonomie și display

TEST: Performanța reală a soluțiilor SSD hibride

NVIDIA GeForce 6xx
Noua arhitectură Kepler face minuni

ACTA: impactul real în viața noastră

Pas cu pas
Cum creezi prima aplicație Android



DOAR 24,98 LEI

PACHET PROMOȚIONAL!

CHIP DVD + CARTE